DEMA NA CD: MUSIC 2000 • F1 '99 • ACE COMBAT 3 • EAGLE ONE • ACTION MAN • MICRO MANIACS • ATD...

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation® Magazín

ČÍSLO 24

PlayStation

PRVNÍ POHLED • POLICIE • NEVSTUPOVAT • PRVNÍ POHLED •

EXKLUZIVNĚ

DRIVER 2

AUTA • MĚSTA • MISE • POLDOVÉ
NÁVRAT NERVY DRÁSAJÍCÍCH HONIČEK

PRVNÍ POHLED • POLICIE • NEVSTUPOVAT

SCHOOL BUS

PSM 024
REFLECTIONS

RECENZE

THEME PARK WORLD
RALLY CHAMPIONSHIP
COOL BOARDERS 4
EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
SOUTH PARK RALLY
VANDAL HEARTS II
GRANDIA
TIGER WOODS 2000
PSYCHIC FORCE 2
EHRGEIZ
TINY TANK
MUSIC 2000
BEATMANIA

HORKÉ ZPRÁVY O...

COLIN MCRAE 2
METAL GEAR 2
SYPHON FILTER 2
RESIDENT EVIL: SURVIVOR
+ PS2 POPLACH!

FINAL FANTASY IX

...A X A XI! ODHALUJEME TROJITOU BUDOUCNOST RPG OD SQUARE!

TOP SECRET

NÁVOD NA FINAL FANTASY VIII, GRAN TURISMO 2, TIPY, CHEATY



SPIDER-MAN ■ FEAR EFFECT ■ SPOUSTA SOUTĚŽÍ ■ NEJNOVĚJŠÍ PS2 HRY ■ F1 2000 PREPLAY ■ MEDIEVIL II INFO ■ 12 STRAN TOP SECRET ■ MICRO MANIACS ■ RONALDO V-FOOTBALL ■ RADICAL BIKERS ■ ATD...

Oficiální český PlayStation Magazín

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Produkce:
Farid D. Starman (farid@artconsulting.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Chalid Himmat, Farid D. Starman, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, Jan Bílek
Americký dopisovatel: Oldřich Hejtmánek
Britský dopisovatel: Martyn Ironmonger
Japonský dopisovatel: Nicholas DiConstanzo

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jírková

Jazyková úprava:
Marie Šimáková, Šárka Kvasničková

Adresa redakce:
Oficiální český PlayStation Magazín
Šantrochova 16
162 00, Praha 6
tel: 02/ 36 79 50, 02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč, Lukáš Ladra, Jiří Janů

Vydavatel:
Art Consulting s. r. o.
Šantrochova 16
162 00, Praha 6
tel: 02/ 36 79 50
fax: 02/ 36 79 51

art consulting s.r.o.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
David Dovole, Petra Kytková
e-mail: inzerce@artconsulting.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: ditribuce@artconsulting.cz

Produkce a předplatné:
Provozní asistentka: Jana Šteflová
Asistentka redakce: Michaela Nováková

Art Consulting s. r. o. dále vydává časopisy

Total Film | score | T3

Osvit:
Amos s.r.o.

Tisk:
ČTK repro a.s.

Náklad:
21 500 kusů

PSM na internetu:
www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com

Future Publishing – Your guarantee of value

Editor: Mike Goldsmith
Deputy editor: Stephen Pierce

úvodní slovo…



Fakt skvělý. Co víc si přát. Videohry jsou měsíc od měsíce lepší a lepší. Vypadají lépe, znějí lépe, ale hlavně - umožňují nám stále více. Herní role, která je nám nabízena ve chvíli, kdy vezmeme do ruky ovladač, je stále bohatší, hlubší a reálnější. A tak jako se opice vyvinula do lidí, mění se i role hráčů. Protože u her na rozdíl od televize, filmu a hudby nejde o to, co slyšíme nebo vidíme, ale o to, co děláme, kouzelné slůvko je tu „interaktivita“. A jak se hry stávají reálnějšími a interaktivnějšími, jejich popularita roste.

Fakt skvělý. Co víc si přát. Bohužel, není všechno zlato, co se třpytí, a tak přichází další změna a objevuje se stinná známka téhle s nevědomým nadšením vítané popularity. Tak jako se masy lidí nezajímají o „opravdovou“ hudbu, ale o Spice Girls a Backstreet Boys, i majitelé PlayStation stále více kupují hry jen proto, že mají fajn název, vtipnou TV reklamu nebo licenci Jamese Bonda. Není tomu tak dávno, co v herní branži rozhodovala hratelnost - dnes rozhodují peníze a mnoho kvalitních her se špatně prodává jen proto, že nemají správnou licenci a velkorysou reklamu. Stále však doufám, že čtenáři PSM dokáží ucítit skvostný majstrštyk typu *Metal Gear Solid* a ubránit se reklamní vábničce *Tommorow Never Dies*. A kdyby snad ne, jsou tu naše recenze.

Fakt skvělý. Co víc si přát. Určitě by se něco našlo - *Driver 2, Metal Gear Solid 2, Micro Maniacs, Colin McRae Rally 2* a samozřejmě PlayStation2. Chcete je všechny a nejlépe hned teď. Smůla. Přečíst si o nich však můžete právě v tomto čísle. A nejen o nich...

Fakt skvělý. Nebo ne?

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM EXKLUZIVNĚ!



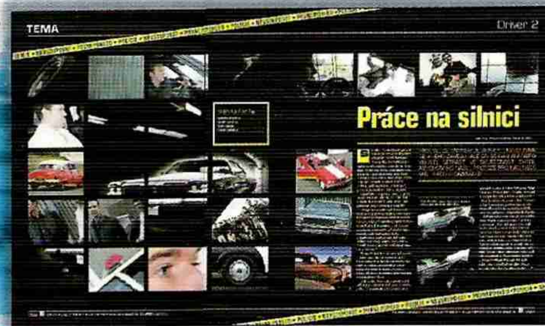
NA OBALCE

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA **OBRAŤTE LIST!**

OBSAH

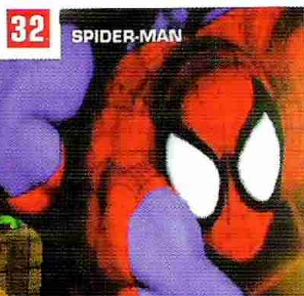
ČÍSLO 24
DUBEN 2000





BLUEPRINTY


30 MEDIEVIL II


32 SPIDER-MAN



34

PREPLAYE


32



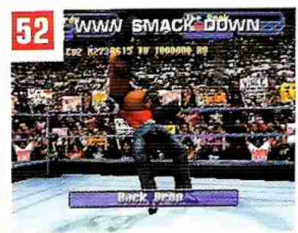
40


36 MICRO MANIACS



50


38 SYPHON FILTER 2



52

TÉMATA

„Jo, můžete vylézt z toho zatracenýho auta!"

DRIVER 2 **STRANA** 022



FEAR EFFECT **STRANA** 046



Skutečnost: *Oficiální PlayStation Magazín* je nejoroděvenějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co z týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



strana **050**

Theme Park World

Zaměstnanec horské dráhy od EA se vás snaží pobavit.

PLAYTESTY

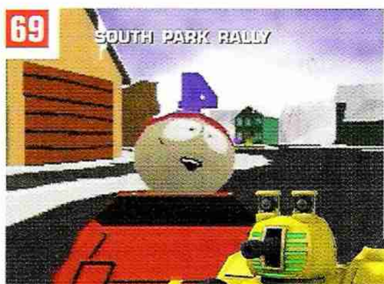
50



56



69





68 TINY TANK

RUBRIKY

Toto CD:

Vložte náš digitální dárek do své mašinky a udělejte si výlet za hranice fantazie.

MUSIC 2000 — Hratelné
Zahrajte si na DJ a zamixujte si s Codemasters. Přímo u vás doma v obýváku: Sousedi nebudou rádi.

ACTION MAN: MISSION EXTREME — Hratelné
Svět je v nebezpečí. Jenom muž vašich kvalit a parametrů jej může zachránit. Tak do toho.

F1 '99 — Hratelné
Nejnovější závody pokračují v tradici legendární F1 od Psygnosis. Klasický engine, klasická trať (Silvestrone), skuteční jezdci (Schumacher). Tak to má být.

ACE COMBAT 3 — Hratelné
Podívejte se v tomhle graficky dokonalém leteckém simulátoru do oblak a vyčistěte je od nepřátelských letounů..

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK — Hratelné
Po dlouhém půstu máme v jednom měsíci hned dva letecké simulátory. Je jen na vás zjistit, který je lepší.

COLONY WARS: RED SUN — Video
Dlouho očekávané pokračování vesmírné střílečky od Psygnosis. Konečně si budeme moci vybrat misi, ale to až ve hře, zde prozatím jen mrkněte na video.

MICRO MANIACS — Video
Minilidi vylezli ze svých autíček a jdou si zaběhat. Podívejte jak jim to jde. Zvykli si, holenkové, hezky rychle a běží rychleji než Maurice Green. Skoro.

TEAM BUDDIES — Video
Představte si *Worms* a Risk dohromady. A nebo ne - podívejte se na video. Sladké postavičky hrají hlavní roli v téhle nové strategické hře.

GRAN TURISMO 2 — Video
Zatímco čekáte na dodávku *GT2* do vašeho místního obchodu, mrkněte se na další video s Propellerheads. Cool. A dnes už opravdu naposled.

YVJ — Video generátor
Obohatí vaše hudební CD psychedelickým videem. Bacha na oči, tohle bude bolet. Fakt. Hmm.

NALISTUJTE STRANU 89 TEĎ HNED!













PSM počítá takhle. Los Angeles (nahoře) + režim první osoby (další) + Meryl ve špiónském oblečku (další) + intro *Special Missions* designované na PS2 (dva dole) = *Metal Gear Solid 2!*
Jak blízko správného výsledku jsme se dopočítali, zjistíme na květnové výstavě her E3.

TAJEMNÉ NAHLÉDNUTÍ DO TRHÁKŮ BUDOUCNOSTI

METAL GEAR SOLID 2

- Přesune se Kojimův výtvor z Tokia na západní pobřeží?
- Že by Snake dostal partnerku?
- Budeme se Quakat v bojovnických botách?
- Čtěte dál, vznešený čtenáři, čtěte dál!

Novinky, názory a PRAVDIVÁ FAKTA o ze všech nejnetrpělivěji očekávaném pokračování.

Jasně, o existenci pokračování *Metal Gear Solid* se nikdy nepochybovalo. Je tomu už dávno, kdy tvůrce Hideo Kojima v PSM44 prozradil, že na něm pracuje. Bude to zatím páté Snakeovo dobrodružství - pro statistiky tedy *Metal Gear* (MSX), *Metal Gear: Solid Snake* (SNES), *Metal Gear Solid* (PlayStation1) a nedávno také *Metal Gear: Babel* (Game Boy).
Ale k čertu s tím - teď jsme tu kvůli *Metal Gear* pro PlayStation2. Přestože na slovo skoupí Konami odmítají prozradit jakékoliv klepy, PSM se podařilo vymámit následující údaje o Kojimově výtvoru.

• Jak už Kojima prohlásil dříve v PSM, byly intro sekvence pro *Special Missions* „vytvořeny za použití jistého nového hardwaru". Ano, už možná víte, jak bude *MGS2* na PS2 vypadat.

• Přestože bychom se měli dočkat evropského vydání, japonská verze *Special Missions* obsahovala režim první osoby ve stylu *Quake*. Nehledě ke Kojimovým protestům, že šlo pouze o „experiment", klade se velký důraz na jeho prosazení mezi trvalé volby verze pro PS2.

• Kojima se nikdy netajil tím, že „velký vliv představují hollywoodské akční filmy". Dejte si to dohromady se šeptandou na netu a s nedávnou Kojimovou schůzkou s tvůrci *Matrixu* Wachowski Brothers a dojdete k závěru, že *Metal Gear* bude něco jako Stateside pro PS2. Některé zprávy sice zvěstují, že se pokračování odehrává v New Yorku, PSM ovšem odhaduje a říká, že stejně jako Kojima vydá se i Snake v pokračování na výlet do Los Angeles. A z Metal Gearovské Escape From New York od Johna Carpentera by se pak stala Escape From LA



• Ve Speciálních misích také vystupovala šikovná Meryl Silverburgh, oblečená do něčeho velmi podobného Snakeovu špiónskému oblečku. Skicy, které poté vznikly pro knihu The Art Of Metal Gear, ukazují Meryl v přesně stejné výstroji. A my opět sázíme svou slávu a tvrdíme, že na PS2 budete moci hrát v roli Meryl.

• Hideo Kojima se chystá na květnovou výstavu her E3 do LA. PSM tam také nebude chybět, aby vám s ním zprostředkovalo exkluzivní rozhovor o *MGS2* a v následujícím čísle vám přineslo první screenshoty! OPRAVDU! ■

LOADING

VŠECHNY ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAY-STATION...

V TOMTO ČÍSLE...





ROZKOŠNÉ STŘÍLENÍ

RYCHLEJŠÍ NEŽ SMRT

PSM EXKLUZIVNĚ!

ZOMBIE SE VRACEJÍ V PODOBĚ *TIME CRISIS*. ANO, *RESIDENT EVIL: SURVIVOR* JE TU.

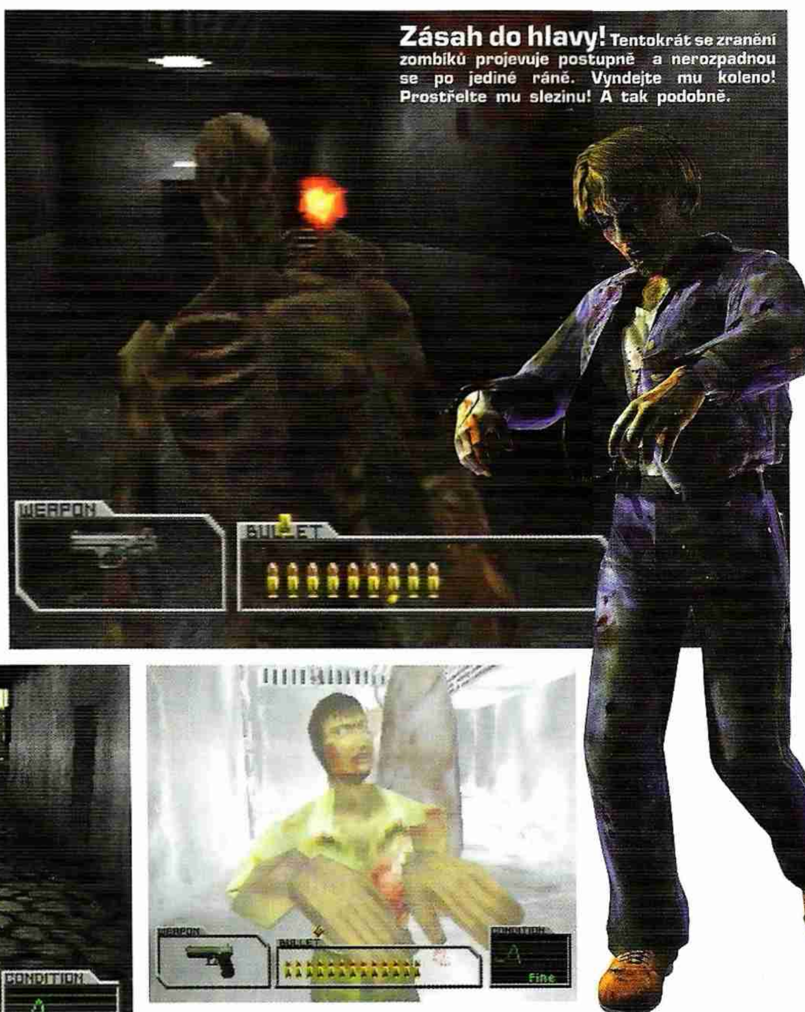
Ne v každém čísle si můžete porovnávat zlé zombie s autobusy, nicméně tento měsíc tuto možnost díky Eidosu máte. Ano, po dlouhém čekání na *Resident Evil 3: Nemesis* se velmi brzy dočkáme dalšího *Resident Evilu*.

Poprvé jsme o něm psali někdy před třemi měsíci. *Resident Evil: Survivor* (přejmenované z japonského originálu *Biohazard: Gun Survivor*) je v zásadě *Resi* křížený s *Time Crisis* - namísto bojování proti obyvatelům Racoon City, kdy jedinou vaší zbraní je Dual Shock, zde máte G-Con 45.

Kromě zásobování zombíků olovem tato světelná pistole rovněž ovládá vaši postavu. Namíříte G-Con mimo obrazovku a při stisknutí kohoutku se vaše postava začne pohybovat dopředu, přičemž postranními tlačítky







Zásah do hlavy! Tentokrát se zranění zombíků projevuje postupně a nerozpadnou se po jediné ráně. Vyndejte mu koleno! Prostřelte mu slezinu! A tak podobně.



uhýbáte doleva a doprava. Dvojí poklepání na pravé a na levé tlačítko vyvolá rychlý obrat o 180°, dvojí stisknutí kohoutku znamená chůzi dozadu a další extra stisknutí běh. Pravda, není to jako analogové ovládání, nicméně ve srovnání s nalinkovaným dějem *Time Crisis* zde máme nezávislost, o které jsme si dříve mohli v laserových střílečkách nechat jen zdát. Stačí však pistoli zamířit zpátky na obrazovku a nastává pěkná řežba - v *Survivoru* můžete zombie likvidovat střelami na hlavu a na tělo, přičemž náležitá poškození jsou okamžitě patrná.

Zapomeňte na obvyklé příběhy *Resi* série postavené na jednotlivých postavách. Příběh *Survovir* je o... no, to vlastně nikdo neví. Hlavní hrdina hry je bezejmenný muž, který ztratil paměť po nehodě ve vrtulníku - po nehodě se ocitl v nějakém městě na Středozápadě, kde právě zuří T-Virus. Do ruky bere zbraň a při prvním útoku zombie ji používá, pak se motá kolem a hledá vodítka ke své pravé identitě, přičemž nevyhnutelně musí likvidovat další útočníky. Děj se odehrává v tak rozmanitých místech jako kasino, pasáže, divadla či kostely - každý z nich obsahuje klasické *Resi* prvky jako munici, rostliny zdraví, ale hlavně vodítka k identitě našeho týpka.

Resident Evil: Survivor možná není tím *Resi 4* - který byl již potvrzen pro PlayStation 2 a má ho dělat Shinji Miakmi - nicméně poté, co jsme se s ním měli možnost krátce seznámit, můžeme dosvědčit, že to je více než hodnotný přídavek k úspěšné sérii. A oproti podobě, kterou jsme měli možnost vidět na tokijské herní výstavě, se výrazně zlepšila rychlost nahrávání, příběh je vyváženější, nabízí i více zápletek a i když puzzle jsou teď snazší, hra slibuje skutečné napětí - když zombíci vejdou do místnosti nasadí soundtrack strašidelnou notu a napoví vám, že sebou musíte pěkně hodit a nelenit se střílením, jinak si vás zombíci dají k obědu. Domyslete si známé prvky (vrací se nejen příšera Licker z *Resi 2*, ale i ostatní zmizelí obyvatelé) a *Survivor* je prostě bomba. Těšte se na recenzi již v příštím čísle.

„V Survivoru můžete zombie likvidovat střelami na hlavu a na tělo s náležitým poškozením."

Pro ty, které zajímá, zda bude v budoucnu možné využít světelné pistole i v jiných hrách, máme další dobré zprávy. Na záda nedávno vydaným *Point Blank 2* a *Mighty Hits 2* dýchají další tři hry pro G-Noc a všechny s podporou SCEE. *Ghoul Panic* (video příští měsíc na CD) je střílečka odehrávající se v kresleném strašidelném domě, kde potkáte všechny možné druhy duchů a démonů. Další, prozatím nepotvrzená hra je *Resque Shoot Bu Be Bo* od Namco (více v Orient Expressu). Nejlepší za všech by ale měl být *Time Crisis: Project Titan* plánovaný na květen. Samořejmě půjde o pokračování honičky s policajty z roku 1998. Je vytvořena speciálně pro PlayStation (najedná se o konverzi arkádové *Time Crisis II*), a i když se zatím příliš podrobností neobjevilo, PSM vám díky návštěvě Tokia a rozhovoru s Namco poví více v příštím čísle. **MG**

UNDER COVER

Nejnovější zvěsti, fámy a informační šum na téma PlayStation.

- **Zastavte tisk! Namco se chystají na vydání další G-Conovské střelečky, byť zřejmě jen v Japonsku. Vzhledem k testování střeleckých dovedností se dá *Oh Bayuuun***

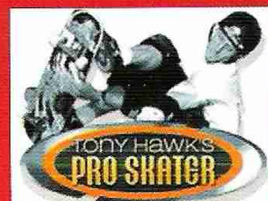


nejlépe přirovnat k *Point Blanku*. Hru vytvoařili Raizing, a i když do vydání ještě nějaký čas uběhne, první náznaky dávají tušit, že úrovně budou plně 3D a interaktivní. To by šlo.

- **Dragonstone právě pracují na *Dragon's Lair 3D* pro PlayStation2. Původní arkáda *Dragon Lair* byla sice nejhloupější, ale také nejlépe vypadající videohrou 80. let. Nyní se ale hovoří o tom, že 3D verze bude akční adventurou s neomezeným pohybem a půjde se ve stopách *Prince of Persie*. Prozatím však neznáme ani datum vydání. Tvůrci na ni potřebují čas.**

- **Zvěsti nám tento měsíc donesly, že Acclaim vybrušují surfovací hru pro PlayStation2. Náš acclaimský zdroj prohlásil, že je to čirá spekulace, ale utrousil, že pracují na jiném licenčním titulu pro konzoli příští generace a prý to bude něco hodně speciálního. A titul? Ferrari 360 Challenge. Obrovský úspěch v arkádách tu věští něco velkého. Dáme si pozor.**

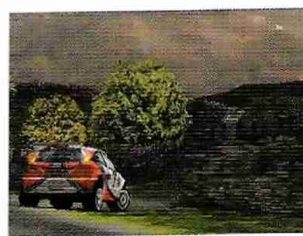
- **Ačkoliv se to šušká už nějaký čas a vzhledem k úspěchu nikdo nic jiného ani nečekal, Activision konečně oficiálně potvrdil, že chystá *Tony Hawk's Pro Skater 2*. O samotné hře nevíme momentálně prakticky nic - jen to, že ji bude vyvíjet opět Neversoft a že má být vydána koncem tohoto roku. Jakmile se dostaneme k bližším informacím a screenshotům, dáme mám vědět, to se spolehněte.**







„K novým tratím patří Itálie, Keňa a Austrálie."









Vám pro potěšení. Nádherné záběry Colinova Forda Focuse ve zbrusu novém arkádovém režimu. Za pouhých 1599 Kč je váš. Recenze? Příští měsíc.

3..2..1..

COLIN NA TRATI

MCRAE JE PŘIPRAVEN NA DRUHÉ TURNÉ.

Codemasters začínají prozrazovat detaily o *Colin McRae Rally 2*. Blátem obalená auta by se měla na PlayStation znovu objevit v dubnu a nebude chybět Colinův poslední vůz Ford Focus. Ne ten, se kterým měl letos tolik štěstí.

Velkou novinkou je, že tahle hra jsou vlastně hry dvě - update simulátoru *Colin McRae Rally* z roku 1998 a zbrusu nová *Colin McRae Arcade*. V podstatě dostanete možnost vybrat si jednu z těchto her, které vás povedou křivolakými cestami šampionátu, rallyem a souboji s časem.

Můžete se těšit na mnohem drsnější závodní podmínky Arkády, protože Team Colin vytvořil unikátní trasy pro vzájemné souboje speciálních terénních aut. K naprosto novým trasám patří Itálie, Keňa a Austrálie a znovu se objeví i tradiční země z první hry. Najdete tu také hromadu nových aut, mezi nimi prémiové klasiky, ale rovněž nové vozy, jako Peugeot 205, Mitsubishi Lancia a Toyota Corolla. Celá hra samozřejmě prošla generálkou, jejímž výsledkem je třeba to, že vaše auto se při nárazech do bariér a zdí omlacují ještě zřetelněji, než kdy dříve.

Váš bývalý spolujezdec Nicky Grist si rozšířil slovní zásobu o nové nadávky a sprosťárny, což budete moci obdivovat na každém hrbolu. Co se realismu týče, Codemasters opět nenechali kámen na kameni.

Po grafické stránce vystoupal *Colin McRae* na pěkně vysoké schody playstationového inženýrství. Podle slov producenta Guye Wikdayho „se grafika vznáší někde mezi možnostmi PlayStation 1 a 2". Helmy a pětibodové pásy jsou připraveny. ■

>> Je lepší než *GT2*? To zjistíte z naší exkluzivní recenze v příštím čísle a dema, které přijde potom >>



UNDER COVER

• Chystá se další dobrodružství. *Tomb Raider 3* jde na 999 - korunový standard série Platinum, a to 10. března. Na oslavu zmíněné události se chystají vyobrazit Laru oděnou od hlavy k patě do platinové barvy! Ano! V každém případě může kdokoliv, kdo se chce kochat metalízovou Larou, zavítat na *www.sceneone.co.uk* nebo *www.eidos.com* a prohlédnout si šťavnaté obrázky. Hm, nezemřel někdo při něčem podobném v nějakém filmu?



• Ani nevíte, jak moc vám závidíme. V okamžiku, kdy držíte tento časopis v rukou, má PlayStation2 v Japonsku premiéru dávno za sebou. My si však musíme ještě týden počkat, a tak se bavíme prvními náznaky japonské mánie. V pátek 19. února měla Sony spustit svou internetovou stránku a umožnit tak Japoncům bezproblémové zajištění PS2 v den premiéry (to budou fronty). Jenže ouha - minutu po půlnoci server Sony zaznamenal přes 600 tisíc (!!!) přístupů, což jej pochopitelně odrovnalo. Sony chybu po dvou hodinách napravila, ještě večer však měli někteří zájemci s připojením potíže. Doufejme, že Sony před launchem v Evropě zajistí dostatečný počet konzol. Budou potřeba.

• Mezi jarní hry populárního vydavatele Sunsoft bude patřit *Yeh Yeh Tennis*, což je samozřejmě tenisová hra (na pultech se objeví v dubnu). Promyšleně ji bude následovat RPG *Eternal Eyes*. Konec dubna poznamená vydání *Futsol Soccer Madness* (update *Puma Street Soccer*) a nakonec v květnu dorazí *Blaster Master Blasting Again* (to si nevymýšlíme, opravdu).

• Pozor na *Hogs of War!* Infogrames se připravují na vylepšení turn-based 3D strategické hry. Nejde o žádnou pohodičku, jak by se mohlo zdát. Můžete hrát jako britská, francouzská, americká, německá, japonská nebo ruská armáda, ale všichni jsou prasata. Vážně! Je tu dlouhá řada náhodných misí, úrovně pro jednoho hráče i multiplayer. A všichni jsou prasata! Mají v zásobě soubor vtipných poznámek a provádějí legrační pohyby při čenichání po bojišti. Legrační jsou i zbraně, které mohou vaši pašíci používat. *Hogs Of War*, už brzy! Prasata! PRASATA!

KDO CHCE PLAYSTATION2?

JARNÍ PŘEKVAPENÍ OD SONY

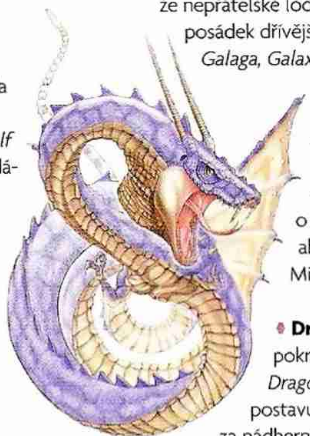
SCEE CHYSTÁ PŘES 11 NOVÝCH PS1 HER

Samozřejmě všichni víme, že oni, šťastní Japončíci, v sobotu 4. března spatřili jistou konzoli nové generace. Ehm. K nám na naše regály prodejen PlayStation2 pravděpodobně zavítá až kolem Vánoc, do té doby pro nás však Sony vyčaruje něco málo pro zabavení s PS1. Podívejme se na jejich jarní kolekci!

• **Everybody's Golf 2:** Všemi oblíbená golfová hra se vrací. V Japonsku už je na trhu a byla vytvořena nezávislou firmou, která rovněž pracovala na *Golf Paradise* - titulu pro velké vydání PlayStation2.

• **MediEvil II:** Cambridgeská studia SCEE makají na návratu Sira Dana Fortesque. Odehrává se v 19. století v Londýně a můžete se těšit na dickensovskou kouzelnickou posedlost.

• **SaGa Frontier 2:** Typicky japonské rozsáhlé RPG s tuctem hlavních postav. Nádherně renderovaná grafika s pastelovými barvami ji vynese do nebe.



• **Star Ocen:** 20 let po původní hře *Star Ocean*, která se objevila na 16-bitové konzoli, nás čeká její pokračování na PlayStation. Tohle epické RPG vás obsadí do role vojáka, který se setká s dámou ovládající magická umění. Oh yes!

• **Star Ixiom:** Namco provedli update své klasické kosmické 3D střílečky. Zajímavé je, že nepřátelské lodi vycházejí z klasických posádek dřívějších her Namco, jako je *Galaga*, *Galaxian* a *Star Blade*.

• **Terracon:** Novinky o tomto projektu jsou velice vzácné, ale přesto vám můžeme říct, že jde o dosti komplikovanou akční adventure střílečku. Mimo jiné.

• **Dragon Valour:** Volné pokračování 8-bitového titulu *Dragonbusters*. Vyberte si postavu a vydejte se s ní pobavit za nádherně renderovanými létajícími ještěry. Jo, je to RPG.

• **Time Crisis: Project Titan:** S titulem dříve známým pod názvem *Time Crisis Alpha* se Namco opět vydali do střílečkové galerie s dalším dobrým důvodem, proč oprášit G-Cona.





• **Chase The Express:** Jak se dalo čekat. Tato adventura ohlášená na vydání ve Velké Británii se odehrává ve vlaku plném teroristů, který se řítí Evropou. Hodně podobné *Metal Gear*. A také *Under Siege 2*.

• **Demolition Derby 3:** Vydává Psygnosis, vytvořili Studio 33 (kteří právě dokončili *F1'99*) a je to něco jako *Carmageddon* s hlavou *Gladiators*. Více praporů a útoků než...

• **Ghoul Panic:** Dala by se popsat jako kříženec *House Of The Dead* a *Point Blank*, kde se plížíte opuštěným domem a svým věrným světelným koltem střílíte duchy.





K lahůdkám, které k vám toto jaro zamíří, patří odshora: *MediEvil II, Terracon, Everybody's Golf 2, Ghoul Panic* a úplně vlevo *Dragon Valour*

ŠPETKA PORSCHE

TEĎ JE TO NA TOBĚ, KÁMO

PORSCHE: NEED FOR SPEED - NIC NOVÉHO?

Oznámení EA o *Need For Speed: Porsche 2000* musíme vzít na vědomí s jistým znepokojením. Přestože *NFS4* přestavila rysy, jako je poškozování aut, její hratelnost se oproti *NFS3* nijak nezlepšila. Nestane se to tradicí?

„Všechny typy, mezi nimiž nechybí ani klasický 550 Spyder."

Je to možné, ale prozatím to nemůžeme posoudit. Přesto tu jde vlastně o *Need For Speed 5* a EA svým kanadským designérům nařídili začít pracovat na *Porsche 2000*, jež se má objevit v dubnu. Začali přepracováním systému fyziky, který má modelovat opravdu dynamické kolize, jež mají ovlivnit jak zavedené nastavení, tak pozdější poškozování. Vytvořili také nový grafický engine v naději, že tuto frajeřinku předvedou v prostředích devíti tratí stylu *NFS* a tří tradičních závodních okruhů se zvláštními oblastmi pro trénink.

Největší změnou z pohledu hráče je doplnění režimu Factory Driver. *Gran Turismo* se mohlo dožadovat označení RPG závodních her, ale *Porsche 2000* zachází s prvkem postupu v kariéře ještě dál. Scénář se otevírá v roce 1948, kdy vás najmou jako testovacího jezdce Porsche stuttgartskou společností.

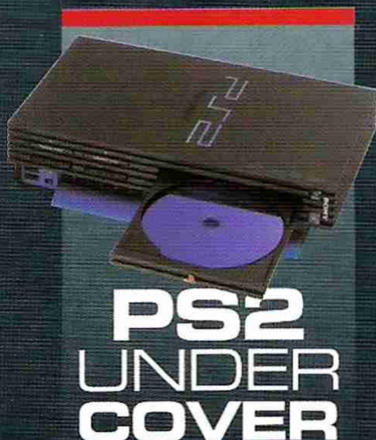


Během let musíte zdokonalit své řidičské umění a vyhrávat nejen peníze na vylepšování a vylaďování vlastní sbírky, ale také důvěru pro testování a zkoušení nejnovějších prototypů. O přitažlivosti, kterou zajišťují všechny typy 40 modelových variací, mezi nimiž nechybí ani klasický 550 Spyder, není pochyb. *Porsche 2000* vypadá jako svědomitě pojatý pokus o oživení nejdelší závodnické série EA. ■





Porsche 2000 zachází s prvkem postupu v kariéře ještě dál než RPG závodních her - *GT*.



PS2 UNDER COVER

• DALŠÍ TAJNOSTI OHLEDNĚ PS2
Jen pár dní po naší uzávěrce v Japonsku odstartuje PlayStation Festival 2000. Tam by měla široká veřejnost dostat poprvé do rukou hry pro PlayStation2, a to ještě před tím, než budou uvedeny na běžný trh. Měly by to být tyto: *A-Train* (Artdink), *Love Story* (Enix), *Border Cross* (EA Square), *FIFA 2000* (EA Square), *Street Fighter EX3* (Capcom), *Kessen* (Koei), *Jikkyo World Soccer 2000* (Konami), *Drum Mania* (Konami), *Driving Emotion Type-*



S (Square), *Play Space Pro Baseball* (Square), *Gran Turismo 2000* (SCEI), *Fantavision* (SCEI), *IQ Remix* (SCEI), *Golf Paradise* (T&E Soft), *Ridge Racer V* (Namco), *Tekken Tag Tournament* (Namco), *Eternal Ring* (From) a *Ever Grace* (From). Vystaveno zde bude na 500 (!) konzolí, takže každý bude mít šanci si zahrát, stejně jako se podívat na DVD filmy, vyslechnout si diskuse programátorů anebo se podívat, jaké že nové hry by měly být ohlášeny v nejbližší budoucnosti. Vyčerpávající zprávu o celé akci vám přineseme v příštím čísle.

• KOUZLO OPIC
War Monkeys od Talonsoft by se mělo objevit na trhu na přelomu roku 2000 a 2001. Je to strategická hra v reálném čase, kde uslyšíte hlas Charltona Hestona plus soundtrack od Fatboy Slima. Úkolem je řídit skrze několik jednotek celou armádu, přičemž v jednom okamžiku na obrazovce bojuje až dvě stě individuálních jednotek.

• STREET FIGHTER
Capcomovská bojovka *Street Fighter EX3* bude mít speciální režim Character Edit, takže si budete moci postavit svého vlastního bojovníka. A toho budete hodně potřebovat, protože ve hře vystupuje deset mocných postav, a to prosím najednou. V tomto okamžiku jsou to většinou CPU postavy, ale připočtěte si k tomu Multi Tap 2 a vyjde vám. víte co...

PlayStation® 2 NEWS

VŠECHNO, CO SE ŠEPTÁ O NEJTOUŽEBNĚJI OČEKÁVANÉ KONZOLI VŠECH DOB





Ve směru hodinových ručiček zleva: první fotky z *Final Fantasy IX, X a XI*. Doufáme, že vám kvalitnější screenshoty přineseme už v příštím čísle.

DEVĚT A DESET A JEDENÁCT A...

FINAL FANTASTIC

AKCE SQUARE MILLENIUM ODHALILA BUDOUCNOST RPG

Akce Square Millenium, konaná v Convention Hall v Yokohamě, nejenom představila nové firemní tituly pro PS, ale také tři úplně nové verze *Final Fantasy*, včetně čistě on-line *Final Fantasy XI*!

FINAL FANTASY IX

Navzdory zprávám, že se titul objeví na trhu na jaře, Square potvrdila, že *FFIX* uvede až v létě. Hra by měla být odklonem od kinematické atmosféry *FFVIII* a návratem ke staré dobré grafice - ostatně tomu odpovídá i angažování hlavního designéra prvních šesti *FF*, Yoshitaky Amana. Hráči se rovněž mohou těšit na svět fantasy, který by měl vystřídat kyberpunkové motivy *FFVIII*, a na hlavního mužského hrdinu s ohonem na hlavě.

FINAL FANTASY X

První RPG od Square pro PlayStation2, *Final Fantasy X* by se měla na trhu objevit na jaře roku 2001. Videoklipy nasvědčovaly tomu, že hra bude hodně podobná *FFVIII* a bude mít značně realističtější grafiku než *FFIX* - i když to dosud nemáme potvrzeno, vše ukazuje na to, že designem bude pověřen stejný člověk jako u *FFVII* a *FFVIII*, tj. Tetsuya Nomura. Hra běhá rychlostí 60 fps, má 3D grafiku v reálném čase a záběry představily postavu Squallova typu pohybující se v nádherném prostředí. Je zde ještě jedna velká novinka: hra bude vybavena podporou jakéhosi software pro nový podnik Square, a to tzv. Play Online neboli hru po síti, které by se mělo objevit v roce 2001. Jakmile si na vaši konzoli nainstalujete zmíněný software, bude možné konzultovat hru s Online Stategy Engine, která vám nabídne pomoc a užitečné typy.

FINAL FANTASY XI

Skutečným šokem celé akce však bylo ohlášení *Final Fantasy XI: Online Another World* pro PS2. I přes to, že byly k vidění teprve úvodní náčrty, Square toto RPG umístila do čelní linie své on-line strategie, přičemž na trhu by se mělo objevit v létě roku 2001. I tato hra má realistický design postav, ovšem co je ještě důležitější, Square prohlásili, že bude mít charakter „kompletní on-line hry," což znamená, že nebude pouze nabízet řešení, nýbrž že se hráči jednoduše nalogují do *FF* světa, přičemž děj hry by potenciálně mohl pokračovat i poté, co se odhlásíte ze sítě.

HRAJTE PO SÍTI

Internet nebude jen integrální součástí *Final Fantasy X* a *XI*, Square totiž zamýšlejí prostřednictvím Play Online prodávat i jiné zboží. Najdete tu hudební hitparády (s možností stažení hudebního obsahu), on-line manga komiksy, sportovní statistiky v reálném čase (s možností tyto statistiky vkládat přímo do sportovních her pro PS2), e-mail, přístup na internet a pochopitelně i on-line shopping. Tato služba ve stylu AOL je podporována japonským elektronickým gigantem NTT a napovídá, kam Square v budoucnosti zamíří a kam by měly zamířit naše peníze. Že by právě zde začínala budoucnost? Vždyť vám to říkáme... ■







Tak takhle by měla vypadat *Driving Emotion Type-S*. A to se nám líbí! Líbí!

SPORTOVNÍ NADĚJE

SVATÁ TROJICE

SQUARE ROZBALUJE SVÉ TRIO LAUNCH HER

Zdá se, že *Gran Turismo 2000* a *Ridge Racer V* nebudou jedinými závodními hrami, které stanou na startu nové trati jménem PlayStation2. Square totiž právě dolaďují ultra-realistický závodní simulátor *Driving Emotion Type-S*, který by se měl údajně vyrovnat *Gran Turismu*. *Type-S*, disponující licencí od japonských gigantů, jako Toyota, Nissan, Mitsubishi, Mazda či Honda, slibuje autentické ovládání vozů. Navíc u Square jsou patřičně hrdí i na 3D virtuální interiéry, které vám umožňují náležitě si vychutnat i vnitřek vašeho vozu v luxusu naprostého realismu. Že by tedy palubní deska z ořechového dřeva? Plány jsou ale ještě větší - už teď se pracuje na věrném znázornění závodních okruhů jako Tsukuba a Suzuka. *Type-S* pro Square vyvíjí firma Escape, která v minulosti pracovala na titulech jako *Ehrgeiz* či *Tobal*.

A protože se u Square jaksi snaží odhodit nálepku firmy specializující se na RPG, pokračují v nájezdu na sportovní oblast. Jako další dvě hry tu jsou *All Star Professional Wrestling* a *Gekikuukan Pro Baseball*. Wrestlingový titul je plný skutečných japonských zápasníků, byť zde schází Kendo Nagasaki, legendární to postava ze sedmdesátých let. Ale co, stačí se podívat na ukázky grafiky, jak běhá na PS2 - Square teď vytvořili natolik reálné zápasníky, že vidíte každý pohyb jejich svalů. *All-Star Professional Wrestling* bude mít čest být druhou hrou Square pro PS2.

A tak nám zbývá tak trochu divoce pojmenovaný *Gekikuukan Professional Baseball: The End of Century 1999*. Tady bychom si dovolili trochu zaprorokovat a věštecky prohlásit, že v Evropě asi moc velký úspěch mít nebude, nicméně i přesto to patrně bude zajímavá hra - budou tam totiž skuteční japonští hráči, dokonce zastoupeni svými hlasy. Firma též získala v Japonsku velmi populárního sportovního komentátora, licenci na 11 baseballových stadionů a plánují i realisticky ztvárnit tváře jednotlivých hráčů. No dobře, to úžasné PS2 by se dalo využít i jinak, nicméně díváte-li se na věc objektivně, tento simulátor jistě nesčetněkrát předčí ty, které máte dosud doma. ■

STEPOVÁNÍ

TANEC PO JAPONSKU

I BRITNEY SPEARS SE CHYSTÁ NA PLAYSTATION2

V době, kdy stále trvá příval japonských tanečních simulátorů, ohlásila firma Jalaco, že v tomto ringu taky zkusí své štěstí a na trh uvede *Stepping Selection*. Nová verze jejich arkádového hitu pro PlayStation2 bude dokonce obsahovat speciální taneční podložku. Ale to se přece už dávno nenosí.

Hra by měla obsahovat na 20 písní z arkádové řady *Stepping Stage* a kromě toho několik písní nových - a právě tady to celé začíná být zajímavé. Podle všeho se jedná o licenční nahrávky od hudebních firem AVEC a BMG, což znamená, že na konzoli ve vašem obýváku časem zavítají i Britney Spears a Backstreet Boys. A vy to budete moci pořádně roztočit s Britneyovou *Baby One More Time* či *Larger Than Life* od Backstreet Boys. Ale pozor! Na *Stepping Stage* se totiž pomalu sápe další úchvatné beatové kombo. No ne! Zpoza opony vycházejí úžasní Steps, aby přispěli verzí *Hold On My Heart*! Nádhera! Backstreet znovu v plné kráse! ■









Nejrozkošnější Britney a její Stepping Stage.

PS2 UNDER COVER

■ TROŠKU TÁPÁNÍ
Japonská centrála Sony oznámila, že Multi Tap 2 pro PS2 uvede na trh letos v březnu. Periferní zařízení se bude dodávat společně s golfovým titulem *Gold Paradise* od T&E. Skvělé!

■ JAK JE NA TOM RIDGE?
Prosákly další novinky ohledně *Ridge V*. Tady to je: hra bude obsahovat děj, sníží se počet aut, a to ve snaze přidat na kvalitě na úkor kvantity; hra bude běhat na 60 fps; intro sekvence bude v reálném čase a uvidíte v ní novou dívku AI. Stará dívka Reiko Nagase se nakonec stane maskotem Sony Japan. PaRappa končí.

■ ČTVEREC, KRUH, ČTVE...
Konami se ve stylu EA Sports chystá uvést na trh novou verzi *Track & Field* pro PS2 (což by se mělo shodovat s olympiádou v Sydney v září 2000) a společně s tím i novou basketbalovou hru *In The Zone*.



■ SKÁLOU NEPOHNEŠ
Take 2 potvrdili dvě nové hry pro PlayStation2. *Midnight Club: Street Racing* jsou ilegální závody, zatímco *Get Away* je závodní simulátor ve stylu *GTA*, jenže zde musíte převážet kontraband.

■ HOROR, HRŮZA
Mezi další hry, o nichž se mluví ve spojitosti s PS2, patří nová survival horor adventura od Square jménem *Silent Chaos*. Více v příštím čísle.

■ THUNDERBIRDS V RÁŽI
Kromě PC předělávky *Titanium Angels* chtějí SCI uplatnit svou licenci *Thunderbirds* i na PS2, a to letos na podzim.

■ ŽE BYCHOM ČEKALI JEŠTĚ DÉLE?
Říká se, že březnovou premiéru nestihne ani *Gran Turismo 2000* a na trhu se objeví později. Proč? Protože SCEI pracují společně s Namco na nové arkádové architektuře založené na PS2. To znamená, že *GT2000* by se nejdříve objevilo v arkádách a teprve pak na PS2. Tato strategie by navíc téměř nevyhnutelně přivedla na PS2 budoucí arkádová pokračování *Soul Caliburu* a *Tekkena*!





ECW si co do extrémnosti se svým názvem rozhodně nezadá. Je neuvěřitelně zuřivá, šílená, odporná, zkažená, krvežíznivá a americká. Jak jinak!

NELÍTOSTNÉ NÁSILÍ

MANÝRY

ECW WRESTLING: TO JE *WWF* SE ZBRANĚMI A BEZMEZNÝM NÁSILÍM. NYNÍ I PRO PLAYSTATION.

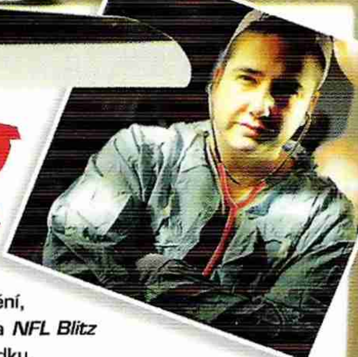
E*CW Hardcore Revolution* by se prý měla stát nejextrémnější bojovou hrou, jaká se kdy objevila na PlayStation. Jedná se o nejnovější díl z dlouhé řady titulů od Acclaimu, kteří nedávno pozvali PSM do New Orleans, abychom si to vyzkoušeli naživo. Testovali jsme odstřik krve z ringu, kde se cvoci navzájem mlátí dřevěnými stoly, ocelovými židlemi a baseballovými pálkami - a to byl jen začátek.

Už z názvu vyplývá, že tady půjde o to vzít ostnatý drát, vidličku, nůž na pizzu či podobnou zbraň a vrazit ji protivníkovi do tváře nebo do hlavy. Přestože se hra těší poměrně dobré choreografii, je to dost silné kafe a *WWF* tak vedle *ECW* působí jako romantické líbánky. Perfektní téma na hru, která se navíc chystá na vydání toto jaro.

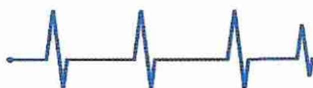
Acclaim se pokoušeli nasimulovat násilí, hrubé výrazivo a louže krve *ECW*, jak nejlépe dovedli. „*ECW* dostala všechny ingredience, na které se fanouškům bojových her sbíhají sliny," říká president Acclaim Gregory Fischbach. Takže čekejte násilí, násilí a ještě trochu násilí. Na *ECW: Hardcore Revolution* se můžete těšit letos na jaře. ■

SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL



Sestra bolest každý měsíc pozorně sleduje ty nejnásilnější hry pro PlayStation a posuzuje, jak by vypadala zranění, kdyby k nim skutečně došlo. V tomto čísle se podíváme na *NFL Blitz 2000*, kde jsou zákeřné obranné zákroky na denním pořádku.











WWF SMACK DOWN

Diagnóza

Jak všichni víme, wrestling je „sport" s přesnou choreografií, jinak by totiž tito borci mohli způsobit vážné škody. Většina zranění by měla trvalé následky, především podlitiny, vnitřní krvácení a poškození krku a zad. Setkáte se tu se silnými údery tupým předmětem, které by mohly způsobit vykloubení obratlů či plotének, zpřetrhání nervových vláken a velice silnou celkovou nevolnost. Následná bolest zad a končetin by mohla vyžadovat chirurgický zákrok. Slibně vypadá pohmoždění krku a poranění krčních obratlů může vést k mnohačetným bolestem, problémům, a ztrátě smyslů. O úderech do hlavy nemůže být pochyb. To může vést ke ztrátě paměti. A to ani nemluvím o spáleninách po provazech!

Prognóza

Možná bude třeba chirurgických zákroků, a to nejen v případě okamžitého úrazu. Tito borci mají velkou váhu. Procedura zvaná dekompresivní laminektomie může vyvolat kompresi tvrdé pleny mozkové a kořenů nervů. Jsem si jistý, že většina, pokud ne všichni, zápasníků trpí nějakou formou zranění krku nebo páteře, což může způsobit trvalé následky, pokud se k léčbě nepřistoupí včas. ■

Ve skutečném životě se Sestra Bolest jmenuje Mandy Miles a je vrchním chirurgem v nemocnici Charing Cross Hospital v Londýně.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

Štěnice z Dálného východu nám oznámila, že Capcom pracuje na konceptu nového survivalového hororu: *Resident Benevolence*. Ve hře vystupuje přívětivý muž střední třídy, možná doktor, který musí jednoho břeskného sobotního rána cestovat veskrze příjemným městem. K úkolům patří počkat na zeleného panáčka při přecházení, vyhnout se nedávno vyplivnuté žvýkačce a zabránit nenápadnému úchylákovi, aby se dostal do centra města.

Zajímavé zvěsti se také vynořují ze sídla EA. Tým FIFA pracuje na *FIFA 2000: Flashpoint Edition*, v níž by měli být FIFA maniaci schopni řídit fotbalová mužstva pocházející z nejrozmanitějších míst světa. „Herní engine je sice stejný, ale změnili jsme názvy některých stadionů," říká mluvčí EA Sue Wallace. „Mými favority jsou borci Kashmir Academicals!"

Nintendo oznámili, že v konzolové válce Sony hodlají použít novou zbraň: barevný obrázek nové konzole Dolphin! Na nedávné tiskové konferenci oznámil šéf Sinji Karate: „Obrázek vydáme v den vydání PS2. Hráči v Evropě tak budou mít možnost koupit si obrázek z limitované série a zírat na něj až do vydání konzole, které se plánuje někdy na rok 2001. Nebo 2002." HA-HA!



Resident Benevolence: **jéminkote!**

Pan Drbna







Zákeřné ulice New Yorku či evropských měst ostrým hochům s pizzou strach rozhodně nenaženou.

POZOR, ZÁKRUTA!

JEDNOU QUATTRO FORMAGGI

RADIKÁLNÍ BIKEŘI JSOU NEKOMPROMISNÍ

Jezdí na mopedech. Dojedou vždy včas. Neberou malé spropitné či velké bankovky, ale rádi přijmou nějaký šílený úkol. Poslední závodní hra od Infogrames se odehrává ve světě rozvážené pizzy a tuto oblast dovádí skutečně do extrémů.

Radikal Bikers jsou dalším emigrantem ze světa arkád, kde jste je snadno rozpoznali podle typických řídítek. Ujímáte se ďábelského stroje, mopedu ve firemních barvách, a vaším úkolem je stát se tím nejrychlejším rozvažečem pizzy na světě. Musíte se proplétat dopravou, riskantně a obratně předjíždět, hledat nenápadné zkratky přes předměstské zahrádky - to vše s jedním cílem: být nejrychlejší. S příchodem nových fandů chce tato konverze nabídnout režim souboje jeden proti jednomu. Ale vůbec nejhezčí je, že v naší hyper-realistické době se *Radical Bikers* nebojí volit méně populární cestičky, které se však bohatě vyplatí. A tak vás zde čekají power-upy, jako imunita vůči nárazům, turbo a dokonce i možnost odkopnout nějaké to auto.



Co se týče scenérie, podíváte se do Itálie, tedy domova tohoto rajčatového koláče, do Anglie, Francie a New Yorku. Jistě máte tu zkušenost, že podvyživení hráči, kteří se nemohou odtrhnout od své hry, rozvozu pizzy často využívají a často je to jejich jediná záchrana, a tak bude zajímavé sledovat, zda bude takto dovezená pizza mít ty správné ingredience. Na trhu by se měla objevit v dubnu. ■

RETRO LIMBO

ARKÁDOVÉ NEBE, ČI SNAD COIN-OPOVÉ PEKLO? UVIDÍME. TENTO MĚSÍC: *DOUBLE DRAGON*

PROČ MÁM RÁD *DOUBLE DRAGON*

Myslím, že hlavně z jednoho důvodu: byla to jedna z prvních arkád, které se mi podařilo dohrát na jediný kredit. 2D grafika a animace byly na svou dobu skvělé, hra se odehrávala na rozmanitých místech, takže bylo jasné, že dokud máte nějaké peníze, nemáte šanci od ní odejít. Bossové - a zbraně, jimiž jste je mohli ničit - byly rovněž tvarově i velikostně velmi rozmanité, navíc každá potvora zde měla své oblíbené pohyby. Chytnout nepřátele za krk, kopnout ho do obličeje, hodit přes rameno v judo stylu nebo jej jednoduše přetáhnout baseballovou pálkou - možnosti byly omezené. Ale i tak to byla zábava, pokud jste hráli s kamarádem, tak doslova ráj, a rozhodně lepší než mnoho nedávných pokusů.

Justin Calvert

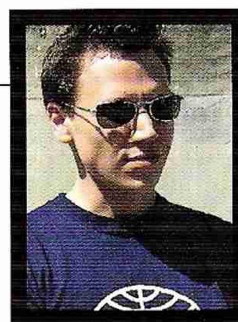


PROČ NENÁVIDÍM *DOUBLE DRAGON*

Double Dragon si v hlavě nejčastěji spojuji s mým návratem k arkádám. Po letech strávených doma u počítače mě totiž arkády začaly znovu lákat. A byl tu *Double Dragon*. To byl takový ten stánek, kde jste mohli vidět spoustu kluků, kteří chtěli být jako Jimmy Lee, ale přitom jim jejich fyzická zdatnost stačila tak na to, aby do nepřítele nenápadně šťouchli loktem. A někteří se dokonce pokoušeli podle toho oblékat - Pane Bože, ten, kdo vymyslel rukavici z PVC bez prstů, ať propadne peklu. O několik let později jsem *Battletoads Vs Double Dragon* považoval za poslední hřebík do rakve, až jsem pak viděl filmový *Double Dragon*. Ale to bych zacházel do detailů. Prostě tu hru nesnáším, nenávidím a nejzběsileji proklínám. Je fakt odporná.

Zy Nicholson

Verdikt: Jedna z nejlepších arkád všech dob. S přehledem vítězí Justin.



Tony Mott je šéfredaktorem časopisu *Edge*, nejprestižnějšího multiformátového periodika věnujícího se počítačovým hrám.

TEST BUDOUCNOSTI

KRÁSA V PS2 UKRYTÁ

Jen málo komentátorů se zamýšlelo nad tím, že Sony se rozhodlo udělat z PlayStation2 konzolu pro každý obývák na světě.

Pravda, bylo řečeno, že význam designu má pozoruhodnou paralelu s designem firmy Bang & Olufsen z devadesátých let. Jaký ale bude estetický dopad na spotřebitele? Kdysi bývaly takové úvahy naprosto bezpředmětné. Jakožto zapálení příznivci - někdo by řekl fanatici - se hráči videoher ani zbla nestarali o to, jak jejich mašina vypadá. Šlo jim totiž jen a jen o výkon. Jak by jinak bylo možné, že vůbec nejošklivější konzola všech dob, tj. Atari VCS s imitací dřeva, ovládlo na přelomu sedmdesátých a osmdesátých let celý západní svět?

Já osobně nemám přenosný MP3 přehrávač; můj mobil nemá internetový prohlížeč a v okamžiku, kdy jde tento text do tisku, ani nevlastním záchod, který by dokázal analyzovat mou stolici a přes modem odesílat zprávu mému lékaři (ano, takové věci skutečně existují - v Japonsku pochopitelně). Přesto uznávám hodnotu těchto věcí. Nicméně můj zájem vzbuzuje jejich *funkčnost*, nikoli vzhled.

Koho zajímá, jak ta škatule vypadá, když ze sebe dokáže vyrazit takovou grafiku? Mě tedy ne. Ovšem takový náhodný zákazník, který si třeba auto koupí proto, že „hezky vypadá", pro toho může být vzhled balíku stejně důležitý jako jeho obsah. A Sony se podařil velký triumf, protože PlayStation2 dokáže oslovit skutečně všechny: od těch, kteří si zajásají: „No teda, PlayStation2, to je bomba!", až po ty, kteří se naivně zeptají: „A tati, co to vlastně dělá?" Ať už je tomu jakkoliv, Sony vytvořilo monstrum, jehož image bude jednou možná stejně všudypřítomné jako Walkman. ■

PREVIEW





Enix: Ani stopa hořkosti z toho, že byli trumfnuti *FFIX.*

DRAGON QUEST VII

ENIX / KVĚTEN 2000

Softwarová firma Enix tento měsíc příliš úspěšná nebyla, vždyť ztratila 49% zisku a vzápětí nato oznámila, že její *Dragon Quest VII* bude mít další zpoždění, tentokrát až do května.
To je pro Enix tvrdá rána, neboť prodejně nejúspěšnější řada této firmy byla zastíněna squareovskou *Final Fantasy*. I když na Západě zůstává význam *Dragon Questu* často nedoceňován, faktem je, že tato hra byla kdysi nejpopulárnějším japonským RPG. Nicméně samotná míra očekávání nového titulu staví Enix před velké dilema. Čím déle budou *DQVII* dolaďovat, tím větší je nebezpečí, že hra při svém uvedení na trh zklame a bude působit zastaralým dojmem. Doufejme ale, že se jim jejich rozhodnutí hru odložit vyplatí. ■





Tak počítejme: pštros + jedna stolní hra = *Dice De Chocobo.*

CHOCOBO COLLECTION

SQUARE / LEDEN 2000

Square přicházejí s *Chocobo Collection* u příležitosti desátých narozenin tohoto svého maskota. Tří-diskové kompendium obsahuje dvě již vydané hry, *Chocobo Stallion* a *Chocobo Racing*, a jednu úplnou novinku jménem *Dice De Chocobo*.
Chocobo Stallion je hra, kde můžete chovat své opeřené přátele a posléze s nimi závodit, vítěze následně umísťovat do stájí a usilovat o vyšlechtění nejlepšího závodníka. *Chocobo Racing* byla trojrozměrná hra, jež měla Squareovského maskota dostat do stejné ligy jako *Speed Freaks* či *Crash Team Racing* (neúspěšně).
Dice De Chocobo, jakkoli vás to možná překvapí, je hra na způsob oblíbené stolní hry Monopoly, kdy vybíráte od svých soupeřů peníze pokaždé, když vstoupí na vaše území. Je zde režim pro čtyři hráče, což je úplně nový prvek, a vaším úkolem je vydělat co nejvíce křišťálových bodů, vstoupit na trh s nemovitostmi a co nejlépe zde působit. Tedy něco pro milovníky *Final Fantasy*. Ehm. ■

ORIENT EXPRESS

VSADÍTE SI NA SONY?

SONY JDE DO BOJE

PŘEKONÁ *LEGEND OF DRAGOON FFVIII?*

Tři roky na hře dělalo 100 lidí na plný úvazek a více než 300 přispělo externě. Snažili se z existujícího hardware vyždímat co nejvíc. Jedny z vůbec nejlepších CGI scén, které jsme kdy měli možnost vidět, skvělé stříhané scény a naprosto věrné dialogy. Stovky hodin dobrodružného cestování na čtyřech CD - *Legend Of Dragoon* se může stát hrou, pro kterou by slovo „epos" bylo příliš malé.

Stejně tak se fatálně mýlili ti skeptici, kteří měli za to, že Sony na cestě za PS2 zcela zapomene na staré PlayStation. Toto je totiž in-house projekt, který čerpá ze zkušeností všech firemních odborníků i umělců a který se snaží posunout hranice staré konzole ještě o kousek dál.
A vypadá to, že výsledek bude stát za to, údajně by totiž měl zahanbit i nedávné pokusy Square.

Ano, jistě tušíte, že se pohybujeme hluboko v erpégéčkovém území, kdy nás čekají bitvy s monstry a bizarní fantastická kosmologie. Svět zažil mezi 108 vyvíjejícími se rasami (jen tak mimochodem, lidé jsou 106. rasou) už příliš mnoho konfliktů, nicméně s nástupem Dragoonů se vlna obrací, kdy lidé jsou schopni absorbovat ducha draků.

Bojování sestává z nejrůznějších příkazů a jednání, přičemž kombo-systém umožňuje bojovně naladěným hráčům útočit sofistikovaněji a nespokojovat se jen s těmi nejzákladnějšími útoky. Rovněž zde narazíte na magická zaklínadla, jejichž účinek je podobný, jaký má Espers Materia Guardian Force ve *Final Fantasy*. A není pochyb o tom, že hry od Square byly tomuto titulu silnou inspirací.

V Japonsku by se hra měla objevit v březnu, ve Spojených státech pak 13. června. Evropská verze je jistá tak z 99 %.
Bude se hra hrát stejně dobře jako vypadá? Budou bitevní animace tak dlouhé, jak slibují? Dobude hra celý svět? Toť ve hvězdách... ■









Nová RPG *Legend Of Dragoon* vypadá doslova skvostně. Na světě se vyvinula nová rasa lidí, kteří jsou schopni absorbovat ducha draků. Straaašidelné.

NOVÉ TITULY

RESQUE SHOOT BU BE BO

[NAMCO]

Tato nejnovější komiksová střílečka má blíže k *Point Blank* než k *Time Crisis*. Vaším úkolem je chránit psa jménem Bo, který po nehodě ztratil paměť. A tak bloudí z místa na místo, přičemž vy mu musíte z cesty odklízet překážky a nepřátele. Když narazíte na nějakou překážku, kterou se vám z interaktivního prostředí odstranit nepodaří, musíte do pistole nabít korkový náboj a v příhodném okamžiku střelit pejska do zadku - on pak překážku přeskočí. Pro ty, kteří mají doma *G-Con*, jistě přitažlivý titul. ■



Pejska Bo musíte chránit před nejrůznějšími nepřáteli a nástrahami světa.

JUMPING FLASH 3: ROBBIT MON DIEU

[SONY]

Pokud si nepamatujete, je vám prominuto, ovšem původní *Jumping Flash* jako první hra přinesla na PlayStation hru v 3D, a to před celými pěti lety. A i přesto, že nová verze je kompletně předělaná včetně oživlých textur, odrazů světla a vyšší rychlosti, stále si podržela onu zvláštní a úchvatnou atmosféru, tolik typickou pro předchozí tituly této řady. Dokonce i bonusy jsou mírně řečeno neortodoxní. Zachtělo se někomu létající ryby? ■



Robbit! Náš známý je znovu na scéně a podniká další výlet do stratosféry.

VAGRANT STORY

[SQUARE]

RPG jsou silnou stránkou Square a *Vagrant Story* posunuje tento žánr opět do jiných dimenzí. Režisér Yasumi Mitsuno a designér Akihiko Yoshida spolu již dříve spolupracovali na *Final Fantasy Tactics* a *Vagrant Story* obdařili stejně bohatým vizuálním stylem, taktickou nemilosrdností, propracovaností postav i bojovým systémem v reálném čase, který je tak detailní, že dokonce i vaše zbraně zde mohou nabírat zkušenosti. Díky temnějšímu, dalo by se říci gotickému ladění je pravděpodobné, že se titul objeví i v Evropě. ■



Milovníci *FF* se už můžou těšit - *Vagrant Story* je opravdu děsivé RPG.

JAPAN CHARTS

TOP 5 - PRODEJ



1. Gran Turismo 2 (SCE)
2. Valkyrie Profile (Enix)
   Momotaro Electric
3. Railway V (Hudson)
4. Muscular List Vol. 1: I'm The Strongest Man (Konami)
5. Crash Bandicoot Racing (SCEI)

TOP 5 - NEJOČEKÁVANĚJŠÍ

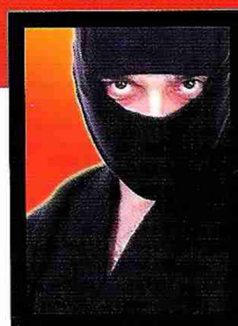


1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
3. Tales Of Eternia (Namco)
4. Gran Turismo 2000 (SCEI)
5. Drum Mania (Konami)

TOP 5 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ



1. Final Fantasy VIII (Square)
2. Biohazard 3 (Konami)
3. Gran Turismo 2 (SCEI)
4. Monster Farm 2 (Tecmo)
5. SaGa Frontier 2 (Square)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hladem po polygonech

OTAKU YOUTH

HRÁČI A SÍŤ

Nakupování po internetu je tam u vás stále záležitostí několika málo jedinců snažících se držet krok s dobou anebo těch, kteří příliš nehledí na nebezpečí zneužití platební karty. Nicméně zde v Japonsku běží „e-commerce" plným tempem. V únoru byla založena společnost PlayStation.com, firma vytyčující základy pro to, jak budeme nakupovat a hrát hry v budoucnosti.

Na úvod firma hodlá prodávat hardware a software pro PS2 po internetu, přičemž tak vyřadí ze hry zprostředkovatele a žádané tituly vám doručí přímo do domu. Značka Sony se pochopitelně vztahuje i na DVD a audio CD, přičemž jejich nabízením přes stejnou internetovou stránku jako by Sony podtrhovalo svůj záměr prezentovat PS2 jako komplexní systém domácí zábavy spíše než jako novou konzoli.

Dalším cílem je poskytovat prodejní služby šité jaksi na míru, které budou založené na vašich předchozích nákupech a výslovně uvedených preferencích. Teoreticky by tak stránka mohla postřehnout i vaši zálibu v obskurních japonských rybářských titulech, takže by se vám po nalogování dostalo informace, že je *Super Temazepam Big Bass Holocaust IV* k dostání v omezeném množství ve speciální edici.

Nicméně v širší perspektivě jde především o distribuci po internetu. To znamená stahování digitálního obsahu přímo z webové stránky, ať už to bude hudba, filmy či software, které byste si ukládaly na svou konzoli či PC a tak ušetřili mnoho peněz, které jsou nyní spojeny s cestou hry ze softwarové dílny na prodejní pult. A protože Sony myslí dopředu, naplánovalo jakousi úplně novou strukturu, do které by byly zapojeny i třetí strany a mohly z obchodu po internetu rovněž profitovat. Jen si představte, že si jednoho dne pustíte televizi a projdete si dema playstationových her, které jsou toho dne k dispozici. Za deset minut na to už budete připojeni ke svému účtu u Sony a budete hrát plnou verzi - a to za cenu, za kterou se dnes prodávají hry ve výprodeji. Že by budoucnost? ■

AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSMSANA ...

Uráží-li váš ctěný zvuk *Beatmania* od Konami, pak možná rádi uslyšíte, že stejná firma chystá vydat rockově laděnou arkádu *Guitar Freaks*. V novém mixu by se měla objevit taková klasika jako *Smoke On The Water* od Deep Purple či *Johny B. Goode* od Chucka Berryho a vedle toho ještě devatenáct slavných písní z análů rockové historie.

Po obrovském úspěchu konamiovské *Beatmanie* se Produce pokoušejí rovněž zapojit do rytmických záležitostí. V dubnu by firma měla uvést konverzi vlastní hry *Paka Paka Passion 2*.

Všichni zedníci a tesaři pozor. ArtDink pracují na úplně novém akčním titulu, který by měl z virtuálního staveniště udělat jedno velké bojové pole. *Buchigire Kougou* je plná zběsilých a bojechtivých zedníků, kteří si opatřují vlastní mechanické zbraně (buldozery, jeřáby, bagry, ještěrky atd...) a pak se s nimi vzájemně ničí.

Čtenáři toužebně očekávaný *Super Robot Taisen Alpha*, (viz nahoře) by se měl objevit na trhu koncem března. Titul je popisován jako „simulační hra bitvy robotů" a pro PlayStation jej vyvíjí firma Banpresto. Detaily ohledně evropské verze dosud nebyly potvrzeny. Nezbývá než doufat.

Zdá se, že řada *De Go* nebude mít konce - právě se objevily detailní informace o novém titulu nazvaném *Train De Go!* Hrajete zde ve dvojí roli mašinfíry a brzdaře, přičemž úkolem je co nejlépe načasovat příjezd na nástupiště. V Japonsku by hra měla být k mání v březnu.

Co byste řekli RPG s 200 interaktivními postavami? Že ANO? Tak to vás možná nadchne *Emblem Saga* od ASCII. Na titulu pracovali lidé, kteří dříve stáli za starou sérií *Fire Emblem*. Tento playstationový titul bude mít systém pro změnu úkolů a nabídne bitvy v režimu pro jednoho i více hráčů. Nicméně není to jen o bojování, počítejte s tím, že převládat bude romantické téma.

Rovněž vyšlo: *Fish Eyes II* u Soft, *Chase The Express* u Sony, *Super Pachinko Station 3* u Sunsoft, *Bistro Cooking* u Syscomu, *Monkey Magic* u Bandai, *Gallop Racer 2000* u Tecmo, *Momotaro Electric Railway 7* u Hudsonu, *Muscular List Vol. 2* u Konami a *Let's Make Disc Derby Horse* u Dazz.

SCREEN TEST

DR. HOLLYWOOD KLEPE NA DVEŘE. PUSŤTE HO NĚKDO.

5. Medal of Honour

„Říká se, že se do tajné svatyně nacistických válečných strojů nešlo dostat. Není to pravda."
Režie: Steven Spielberg

ZÁPLETKA:

Ke konci druhé světové války vytvořila aliance Kabinet strategických služeb, který měl řídit tajné útoky proti německým válečným silám. Slavný pilot Jimmy Pattersom je nasazen do bojů za nepřátelskou linií a v sérii tajných operací dostane příkaz infiltrovat se a zničit opevněnou základnu Nazi, které velí nechvalně proslulý vůdce SS. O základně se říká, že se tu dokončuje atomová zbraň. Patterson má kontakty s francouzským odbojem a nacistickým dvojitým špionem. Průběh celé války závisí na úspěchu této mise.

STYL:

Bondovský film - ale v perspektivě druhé světové války!

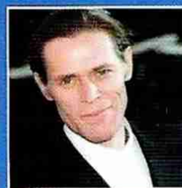
ZELENÁ NEBO VÝVOJÁŘSKÉ PEKLO?

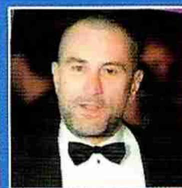
Co pan Spielberg chce, to také pan Spielberg dostane. Dream Works vytvořili hru, takže on samozřejmě dostal první nápady na film. Ideální závěr je trilogie o druhé světové válce. *Schindler's List* - temná stránka. *Saving Private Ryan* - hyperrealistické bojové zážitky. A tahle - napínavý příběh s neopěvovanými tajnými hrdiny. Carlyeleho vzrůstající prestiž nefunguje špatně, Byrne je dobrý v tom být špatný (*Usual Suspects, End Of Days*) a někdo ze Spielbergových kritiků namítne, že se De Niro brzy stane esesáckým mistrem loutek. Spousty dobových detailů, napětí a nacistické perspektivy. Lahodná směs *Das Boot*, Bonda a *Die Hard*. Začněte filmovat.


Zlý Willem Dafoe může číhat za kteroukoliv z těchto beden

OBSAZENÍ


▲ Desátník Jimmy Patterson - Robert Carlye


▲ Dvojitý nacistický agent - Willem Dafoe


▲ SS velitel - Robert De Niro


▲ Atraktivní a přesto inteligentní členka francouzského odboje - Juliette Binoche


▲ Zlý velitel SS - Gabriel By

BUDOUCNOST SE RÝSUJE STRAŠLIVĚ.

DALŠÍ PRACHY, RAIMI?

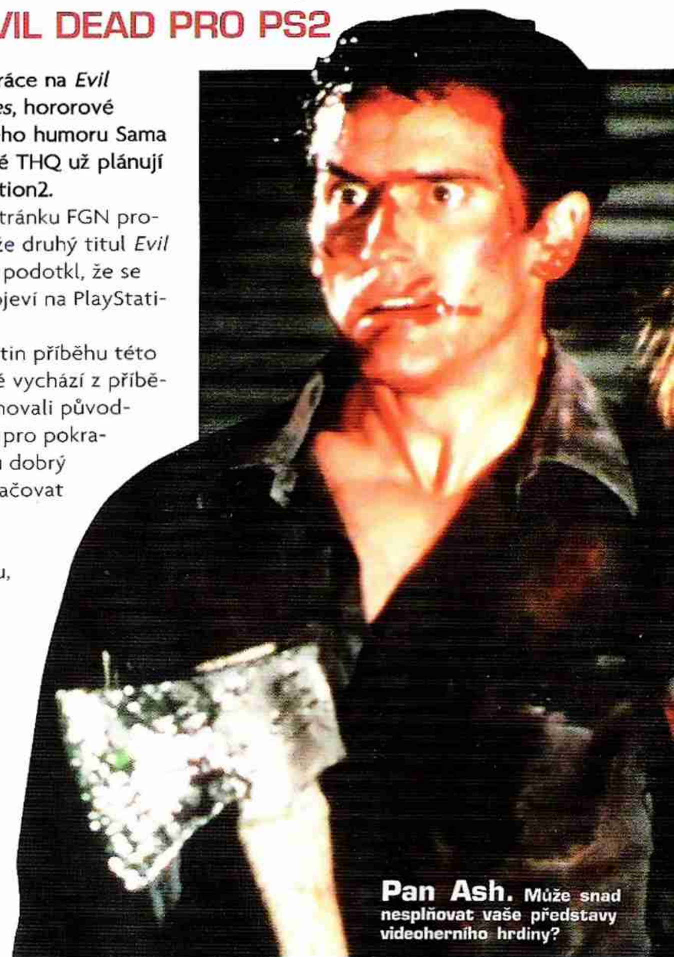
POKRAČOVÁNÍ EVIL DEAD PRO PS2

Zatímco pokračují práce na *Evil Dead: Ashes 2 Ashes*, hororové licenci podle černého humoru Sama Raimiho, vydavatelé THQ už plánují zavedení této série i na PlayStation2.

V rozhovoru pro webovou stránku FGN prozradil producent Scott Krager, že druhý titul *Evil Dead* už je na papíře a důvěrně podotkl, že se s největší pravděpodobností objeví na PlayStation2.

„Už vlastně máme hrubý nástin příběhu této hry," prohlásil Krager. „Částečně vychází z příběhu, který jsme pro tuto hru plánovali původně, ale uvědomili jsme si, že by pro pokračování mohl vzniknout opravdu dobrý příběh. Rozhodně chceme pokračovat v Ashových dobrodružstvích."

Přesto, že se *Ashes 2 Ashes* neobjeví dříve než koncem roku, přemýšlí už Kragerův tým o něčem náročnějším. „Rádi bychom měli něco pro PlayStation2," říká Krager, „ale nemyslím, že bychom pro ni předělávali tuto hru. Asi to dopadne tak, že uděláme pokračování pro konzolu příští generace." PSM souhlasí s tím, že jedině PlayStation2 bude schopná přesnosti renderování unikátní elastické fyziognomie Bruce Campbella. Rozumíte. ■


Pan Ash. Může snad nesplňovat vaše představy videoherního hrdiny?

KDO VYHRAL?

SOUTĚŽ ACE COMBAT 3
VÝSLEDKY SOUTĚŽE Z PSM 22

Soutěž *Ace Combat 3* pro vás byla pořádným oříškem. Odpovědí došlo poměrně dost, jen malá část však správně uvedla, že jde o F-22 Raptor, potažmo žádný ze jmenovaných typů.

Zde je deset šťastných výherců.
Blahopřejeme!

- ✔ Lukáš Souček, Rožnov p. Radhoštěm
- ✔ Petr Novotný, Bílovec
- ✔ Jarda Groh, Lázně Bělohrad
- ✔ Petr Slanina, Stará Bělá
- ✔ Michal Kratochvíl, Olomouc
- ✔ Adam Rosický, Jihlava
- ✔ Luboš Vokál, Kolín
- ✔ Martin Souček, Brno
- ✔ Stanislav Kubíček, Říčany u Prahy
- ✔ Petr Tobiáš, Hradec Králové



SOUTĚŽ PSM
Art Consulting
Šantrochova 16
162 00 Praha 6



PSM CHARTS

CO HOŘÍ A NEHOŘÍ VE SVĚTĚ PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

Oficiální český PlayStation Magazín

1. FINAL FANTASY VIII
2. QUAKE II
3. SILENT HILL
4. NHL 2000
5. V-RALLY 2
6. LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
7. RESIDENT EVIL 2
8. DINO CRISIS
9. GRAN TURISMO
10. FIFA 2000
11. TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
12. FINAL FANTASY VII
13. SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER
14. F 1 '99
15. METAL GEAR SOLID

Hitparáda čtenářů PSM se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

USA TOP 5



1. GRAN TURISMO 2 .... (Sony)
2. DUKES OF HAZARD .... (Southpeak)
3. TONY HAWK'S PRO SKATER .... (Activision)
4. TOMMOROW NEVER DIES 007 .... (EA)
4. NBA LIVE 2000 .... (Electronic Arts)

(zdroj: NPD)

VELKÁ BRITÁNIE TOP 5



1. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS .... (Eidos)
2. GRAN TURISMO 2 .... (Sony)
3. TOY STORY 2 .... (Activision)
4. MEDAL OF HONOR .... (EA)
5. FIFA 2000 .... (EA)

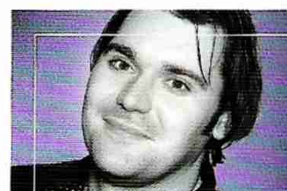
(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

Dámy a pánové, přivítejte Elvise Presleyho. Eh...

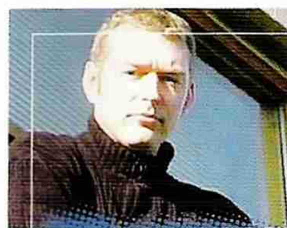
1. *KNOCKOUT KINGS 2000* .... Love me tender
2. *FORSAKEN* .... Don't be cruel
3. *B-MOVIE* .... Are you lonesome tonight
4. *ALONE IN THE DARK* .... Suspicious minds
5. *POP 'N' POP* .... All shook up



MY SI HRAJEME

Šéfredaktor anglického originálu PSM Mike Goldsmith

1. *ISS PRO EVOLUTION*
2. *RESIDENT EVIL: SURVIVOR*
3. *SYPHON FILTER 2*
4. *NFL BLITZ 2000*
5. *TEKKEN TAG TOURNAMENT*



ONI SI HRAJÍ

Andrew Kennedy ze studia SCEE v Cambridge

1. *GRAN TURISMO*
2. *DRIVER*
3. *POINT BLANK*
4. *MEDIEVIL*
5. *LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER*



VY SI HRAJETE

Tomáš Pánek z Brna se pochlubil svým novým spoluhráčem.

1. *TOMB RAIDER: TLR*
2. *GRAN TURISMO*
3. *FINAL FANTASY VIII*
4. *TOMB RAIDER 3*
5. *NHL 2000-02-25*

TAK TO BY BYLA HRA!

NAPADL VÁS NĚKDY SKVĚLÝ NÁMĚT PRO HRU? NAPIŠTE NÁM HO, ZAJÍMÁ NÁS!

GRAFFITI / Libor, Nikol a Tom Hofmannovi

• Koncept
„Hra je o vyznavačích kultu graffiti," začínají svůj dopis sourozenci Hofmannovi. „Skvělý, tohle tu ještě nebylo..." myslí si PSM. To je však teprve začátek. „Writteři pracují na svých dílech, vytváření skupiny, vzájemně si konkurují a válčí spreji." 3D akce, kde je místo raketometu sprej zmizík. Ugh. Zní to jako hybrid malování a akční hry - ha, že by nějaká japonská úchylnost? Proč ne. Ale byla by tu i seriózní paní z městského úřadu kontrolující lokality, kde writteři operují a pochopitelně i policejní jednotky. Takže hra inspirovaná realitou, ale okořeněná původními myšlenkami.

• Styl
PSM to vidí na dvě hry v jednom. Jednak by tu byl velmi profesionální kreslící program s předdefinovanými spreji a základními obrázky (řekněme něco jako *Music 2000* v hudební oblasti - takové omalovánky) a pak tradiční hra s možností absolvování jednotlivého úkolu, popřípadě celé kariéry writtera. Začínáte jako mladíček, který se tak tak umí podepsat na zeď (tag) a cílem je stát se uznávaným malířem, kterého si pozve sám pan prezident na zvelebení hradu. Eh, skoro.

• Verdikt
Neprobádaná oblast, takže vhodné pro japonský trh, který spořádá prakticky cokoliv - i tam by však tento nápad potřeboval nějaké oživení. Je to totiž jen trochu lepší varianta nápadu na „simulátor života", kterých se ve vašich dopisech každý měsíc objevuje hned několik. Hra *Graffiti* má alespoň nějaký nápad a přestože by jí asi nehráli lidé, kteří se o tuhle scénu nezajímají, oceňujeme originalitu.





TAK CO ?

Sourozenci Hofmannovi za svůj nápad obdrží originální hru *Crash Team Racing*. A co vy? Své nápady zasílejte na obvyklou adresu, a to i s návrhem obalu. Kdo ví, možná právě váš návrh bude vybrán ke zpracování do příštího čísla.

PADESÁT HER V JEDNÉ

JSOU „TAM VENKU"

JAPONŠTÍ UPRCHLÍCI ŽÁDAJÍ O AZYL

PSM EXKLUZIVNĚ!

Těsně před uzávěrkou jsme se dozvěděli úžasnou zprávu, že absurdní hry firmy Konami, které se v Japonsku prodávali pod názvem *Bishi Bashi Special 1* a *2*, budou vydány i v Evropě pod titulem *Hyper Bishi Bashi Special*. PSM si okamžitě opatřil importovanou kopii původní hry a od té doby se nemůže od hraní odtrhnout.

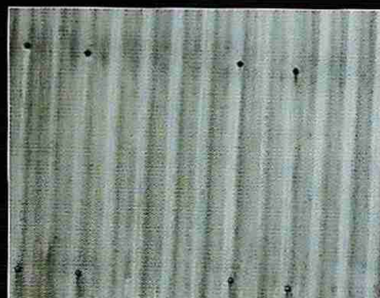
Je to typicky japonský produkt - šílený, hodně původní a velmi hratelný. Postupně čelíte sérii miniher (tak trochu ve stylu nintendovské *Mario Party*), které zahrnují všelijaké žánry. Od jakéhosi klonu taneční hry *Bust A Groove*, přes bizarní *Track & Fieldem* inspirovanou dortovou bitvu až po miniaturní verzi *Beatmanie*. Dále se můžete těšit na deriváty závodních, rybářských, bojových, logických, fotbalových nebo arkádových her. Celkem se tu nalézá 50 miniher a každá poskytuje úplně jiný druh zážitku. Zbývá dodat datum vydání: konec dubna.



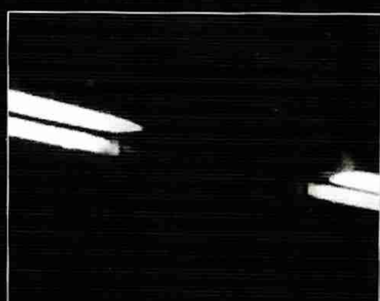
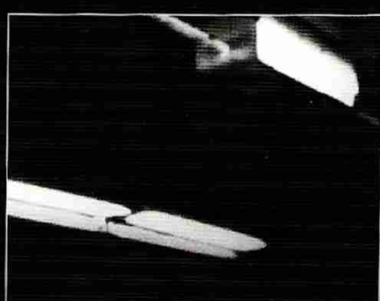


Opravdový ksichty ve hře? To má být vtip? **Ne!**

OLICIE • NEVSTUPOVAT • PRVNÍ POHLED • POLICIE • NEVSTUPOVAT • PRVNÍ POHLED • POLICIE • NEVS




SPRŠKA FAKTů

Vydavatel: Infogrames
Vývojář: Reflections
Vydání: listopad
Formát: PlayStation1



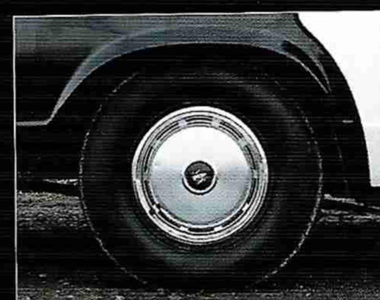


















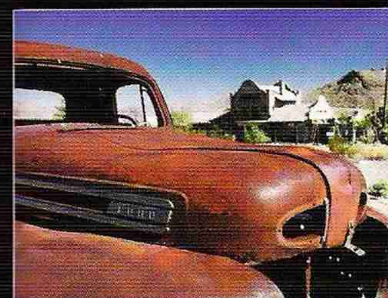
Práce na silnici

Text: **Pete Wilton** Fotografie: **Martin Burton**

ŘÍKÁ SE, ŽE TANNER JE ZPÁTKY. DRŽELI JSME SE V JEHO ZÁVĚSU, ALE ON SE NÁS ANI NEPOKOUŠEL SETŘÁST. VE SKUTEČNOSTI CHTĚL, ABYCHOM HO NAŠLI, PROTOŽE PRO NÁS NĚCO MĚL. NĚCO O *DRIVERU 2*.







S naším „kontaktem" jsme si domluvili schůzku na přísně utajeném místě nedaleko Newcastlu, nicméně už po cestě se nás začínalo zmocňovat vzrušení. Vždyť hra *Driver* překonala v prodejnosti i takové bomby jako *Final Fantasy VII* a *Metal Gear Solid*. Svým tvůrcům vynesla ocenění BAFTA a stále ještě nezískala „Platinum", protože se nedávno znovu objevila v hitparádách za plnou cenu. Logicky se tak nabízela otázka, co s tím lidé u Reflections chtějí ještě dělat? Jak proboha chtějí *Drivera 2* vylepšit?

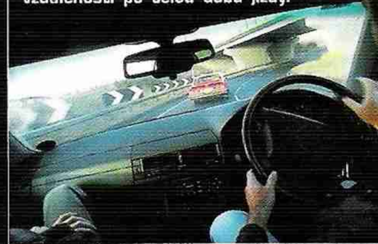
„Když jsme si sedli nad *Driverem 2*, řekli jsme si, že to za žádnou cenu nesmí být takové pokračování, které by nabídlo jen nová města," vysvětluje ředitel Reflections Martin Edmondson a odvolává se na případy z minulosti: „Pokud si vzpomenete, naše *Destruction Derby* a *Destruction Derby 2* byly dvě hodně odlišné hry - nový engine, nová grafika. Prostě chceme, aby lidé měli důvod kupovat si obě hry."

Možná to bylo tím, že jsme byli zavřeni v kufru auta, kde jsme setrvali až do konce cesty (to z důvodů naprostého utajení), ale začala se nám nějak motat hlava. Ale vždyť by stačila i ta nová města, Martine! Nechceme přece hodinky s vodotryskem! Fakt.

„Jedna věc, kterou jsme prostě mohli udělat, bylo vybrat si čtyři nová americká města. V souvislosti s *Driverem 2* jsme původně uvažovali o New Orleansu, Washingtonu, Philadelphii a Seattlu, nicméně z evropského úhlu pohledu je zde pocit jakési familiérnosti pouze s New Yorkem a San Franciskem, protože tam se odehrává většina filmů, na jejichž základě jsme hru vystavěli," rozpovídal se Martin.

Reflections se tedy rozhodli pro města, která Martin nazývá mixem. Tak třeba Las Vegas: „Původně jsme z toho měli trochu strach, protože hodně lidem se vybaví jen hlavní bulvár. Jenže když se po Las Vegas projdete, objevíte velké centrum, obytnou zónu a pak teprve bulvár. Také si můžete vyrazit do pouště, kde na vás čekají opuštěná města a spousta kaktusů. Chicago jsme odsouhlasili také kvůli jeho souvislosti s *Francouzskou spojkou* a *Blues Brothers*. Nicméně dvě další města jsou v poněkud teplejším klimatu. Kubánská Havana jistě napadne ▶

Sledovali jsme Tannera z opatrné vzdálenosti po celou dobu jízdy.





POLICIE • NEVSTUPOVAT • PRVNÍ POHLED • POLICIE • NEVSTUPOVAT • PRVNÍ POHLED • POLICIE • NEVS

▶ každého, tedy je-li řeč o zločinu - znáte ten příběh o lidech usilujících proniknout do Států. A pak je tu Rio de Janeiro, nepochybně zajímavé, navíc město podobně spojené se zločinem - taky je to město dost drsné a my chtěli, aby *Driver 2* byl drsnější, mnohem ostřejší a nekompromisnější záležitostí než první díl."

Klikaté uličky Ria či úzké a zšeřelé ulice kubánské metropole možná nezní jako nějaký podstatný rozdíl oproti prvnímu dílu, nicméně jak říká Martin, snahou bylo „udělat prostředí i hru mnohem realističtější a zároveň otevřenější", což si vyžádalo celkovou změnu její struktury. Martin nám to také hned vysvětluje: „V *Driveru 2* je jedna věc fyzikálně odlišná, a to silnice. Určitě jste si všimli, že v prvním dílu jsou všechny silnice do pravého úhlu. Máme zde jižní, severní, východní a západní ulice, což je sice někdy vyhovující, protože hodně měst je postaveno na takové mřížce, ale zdaleka ne všechna. Proto bylo jedním z prvních úkolů, které jsme si pro druhý díl hry vytyčili, vyzkoušet do hry začlenit skutečné křivolaké silnice."

A musíme přiznat, že teprve po shlédnutí několika exkluzivních sekvencí ze hry nám došlo, jak velký rozdíl to je. Tak například hned v prvním předvedeném demu se naše auto řítí k nadjezdu, který na horizontu vystupuje z bílé nicoty. V prvním *Driverovi* byly tyto všechny nadjezdy a podjezdy pouhá dekorace, ovšem v druhém dílu jsou plně funkční a máte je po levé i pravé straně. Martin vysvětluje, že doprava kolem bude proudit v proměnlivém tempu, takže všude po stranách uvidíte auta snažící se dostat na dálnici nebo z ní naopak sjet, jiná budou na nadjezdech apod. To samo o sobě tak zajímavé není, důležitější jsou nároky, které to s sebou přinese. Budete totiž muset dávat bedlivý pozor, abyste se trefili na správný výjezd, a to už vůbec nemluvíme o prudké otočce a jízdě v protisměru - v takto husté dopravě úkol snad jedině pro sebevrahy. Bude zde i jedinečná možnost setřást policajty naprosto stylově, přesně v duchu filmů - sjedete z dálnice na nadjezd, s klidem se podíváte, jak pod vámi policejní auto prosviští, a pak se zase na dálnici vrátíte.

„K projíždění zatáček je rovněž zapotřebí větší zručnosti," říká Martin a poznamenává, že tyto zatáčky a zákruty jsou něco na způsob přímo ďábelských pastí z takového *Colina McRae Rally*. Pak jsme pozváni na vyjížďku do jedné z obytných čtvrtí Ria de Janeira.

DRIVER 2: NOVÉ POSTAVY, KOMPLICI V ZLOČINU

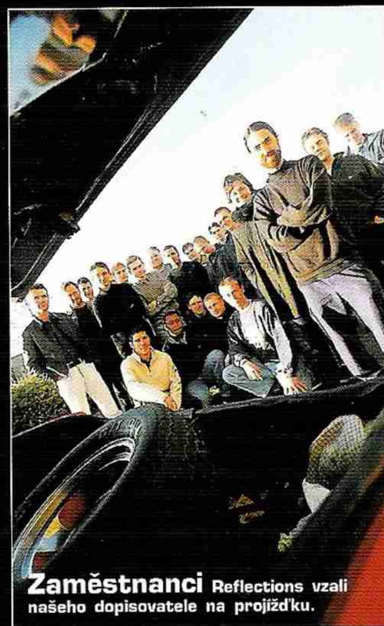
Díky vylepšeným animacím a řeči zkoordinované s pohybem rtů vystoupily postavy v *Driveru 2* ze svého stínu a děj je doslova nabit osobnostmi. Tanner má tentokrát partnera - jakéhosi Tobiase Jonese. „Ten zde funguje jako další zdroj Tannerových informací a vůbec obecně mu pomáhá," vysvětluje Martin. „V některých misích vystupuje přímo, v jiných není vůbec." A upřímně řečeno, je hezké vědět, že máte někoho vedle sebe, když musíte jednat s tak drsnými bossi, jako je například Solomon Caine. „Tenhle chlápek, to je docela postavička. Je úplně obalen svaly, které mu zakrývá oblek, je plešatý, pouze na bradě má trochu vousů - prostě jako postava Samuela L. Jacksona v Jackie Brownové! STOP

Mnohem více pozornosti se dostalo postavám v *Driveru 2*.

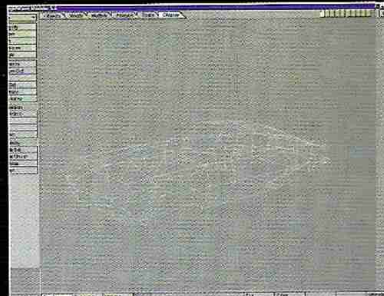
„Kubánská Havana jistě napadne každého, tedy je-li řeč o zločinu - znáte ten příběh o lidech usilujících proniknout do země." - ME

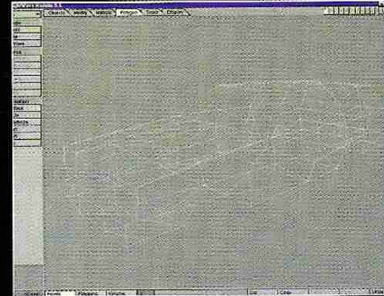
A je to tu! Exkluzivní fotky z *Drivera 2* - tak bude ve hře vypadat Rio. Teď si na té silnici představte auto...

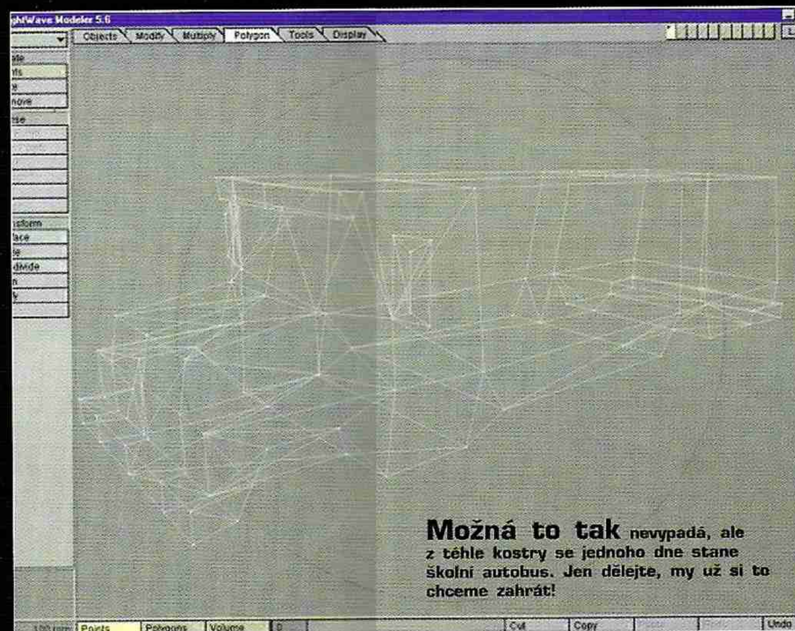
Martin (vlevo) a Gareth (vpravo) Edmondsonovi - páni, kteří pro vás dělají *Drivera 2.*



Zaměstnanci Reflections vzali našeho dopisovatele na projížďku.







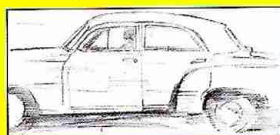
Možná to tak nevypadá, ale z téhle kostry se jednoho dne stane školní autobus. Jen dělejte, my už si to chceme zahrát!



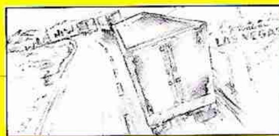
Martin (vpravo) a Gareth spekulují, jak se dostat na obálku našeho časopisu.

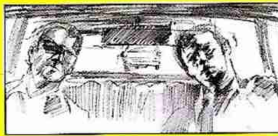
DRIVER 2: NOVÝ PŘÍBĚH, TANNER OPĚT V UTAJENÍ

D*river 2* se odehrává několik let po originálu. Nám všem dobře známý tajný policajt Tanner stále kráčí po tenké čáře mezi ochranou zákona a co nejlepším splynutím s podsvětím. Martin Edmondson říká: „Příběh je v zásadě o dvou gangsterských vůdcích. Solomon Caine je vůdčí postavou amerického gangu a proti němu stojí jakýsi brazilský týpek jménem Alverro Vasquez, který má zase svůj gang. Děj se odvíjí od rivality mezi těmito dvěma pány - a je plný nepříjemností. No a vaším úkolem je zařídit vše tak, aby nedošlo k žádné velké válce gangů.“ STOP

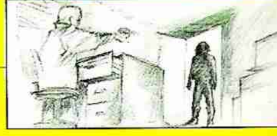








A i když dosud hře chybí obloha i poměrně značná část klíčových prvků, prototyp vozu se ovládá naprosto skvěle, což si vychutnáte zejména v dlouhých pozvolných zatáčkách, takže si už jistě dokážete představit, jaká to bude pohoda v půltunových cadillacích z padesátých let.

A jak se tak se zájmem díváme na prototyp, vlastně spíš kostru auta, který to práská mezi domy, napadá nás, jaká že auta *v Driverovi 2* vlastně budou a jak se budou ovládat. „Po fyzické stránce zde k žádným podstatným změnám oproti původní verzi nedojde,“ prozrazuje Martin. „Docela jsem totiž s původní podobou spokojen. I když pochopitelně ▶

PRVNÍ POHLED •POLICIE • NE

• POLICIE • NEVSTUPOVAT • PRVNÍ POHLED • POLICIE • NEVSTUPOVAT • PRVNÍ POHLED •POLICIE

POLICIE • NEVSTUPOVAT • PRVNÍ POHLED • POLICIE • NEVSTUPOVAT • PRVNÍ POHLED • POLICIE • NEVST







▶ několik vylepšení bude." A po chvilce pokračuje: „Je tu víc rozmanitosti, protože v prvním *Driverovi* bylo ve městě celkem málo aut. Jasně, lišila se barevně, ale kvůli paměťovým omezením měla celkem shodný design." Sice jsme nezaslechli, že by si někdo na nedostatek aut stěžoval, nicméně jejich počet musel být podle tvůrců zvýšen z jednoho klíčového důvodu: „Klíčovým rozdílem oproti původní verzi je to, že můžete z auta vystoupit. A to je prvek, který rozhodně nepřehlédnete." A v tomto okamžiku by se nám chtělo vzkřiknout: „Jo, můžete vylézt z toho zatraceného auta! Super! Skvělý!"

Reflections jsou zcela jistě společností, která zná význam slova „ambice", ale naopak vůbec neví, co je to strach, a už vůbec se neřídí pravidlem - „když to funguje, radši na to nesahej". Právě možnost opustit auto chtěl do hry Martin zabudovat i vzhledem k ději jako takovému. „Mise pak můžou začínat mnohem lépe. Není to jen to „tři, dva, jedna, jeď!", ale teď třeba před domem čekáte na chlápka, dáváte pozor až vyjde z kanceláře, nasedne a teprve pak se za ním pustíte." Spousta dat o tom, kdo kam jde, zde není samoúčelná. Využití najdou i v nastříhaných scénách, a dokonce i do volby stříhání scén. I samotná zápletka pak začne být zajímavější, když si uvědomíte potenciál možnosti chůze-jízda. „Vystoupit z auta pro nás ale není jediný způsob, jak účinně zakončit misi," podotýká Martin, „protože stejně tak může přestoupit do jiného auta, což bude v některých případech povinné, jindy volitelné."

Ale přestaňme už o těch autech, protože Martin právě prozradil, že autoři vyslyšeli naše modlitby: „Ano, v *Driverovi 2* najdete kromě aut i autobusy a náklaďáky. Budete-li mít chuť, stačí vyskočit z auta a skočit třeba do autobusu. Sice tu není žádná mise, kde byste vyloženě museli jezdit s autobusem - ale můžete, zachce-li se vám. Tak to je bomba! Každý, komu se při pouhém pomyšlení nevaří krev v těle, musí být klinicky mrtvý. Vždyť jen pomyslete na tu nádheru: kolik filmů by tak znovu ožilo na vaší PlayStation - co třeba *Nebezpečná rychlost*?! A snad ještě lepší je to, že Reflections vzali celou tu věc s náklaďáky smrtelně vážně, takže rozhodně nečekejte, že se budou řídit komicky jako nějaká autíčka. Naopak se budou chovat přesně jako ve skutečnosti, totiž jako obrovské obludy - však si klidně vyzkoušejte hodiny na zataženou ruční brzdu se školním autobusem, ale čtrnáct dní budete polykat asfalt.

Asi ani nepřekvapí, že Martin má plnou hlavu scénářů, jak tyto nové



Tak znovu do toho! v *Driveru 2* se projedete po větrných silnicích Chicaga, od centra až po obytné čtvrti. Tady jsou nějaké screenshoty, jak by to asi mělo vypadat.





„Klíčovým rozdílem oproti původní verzi je to, že můžete z auta vystoupit. A to je prvek, který rozhodně nepřehlédnete." - ME

Driver 2

„Nicméně pokud na vás žádný dojem neudělají nová města, nová auta či možnost z auta i vystoupit, tak co více režimů?"

DRIVER 2: NOVÁ MĚSTA

Informace, které jsou k zapotřebí k postavení takového města, jaké najdete ve hře *Driver*, ty v žádné knize vyčíst nelze. Reflections proto vyslali na daná místa svůj tým. Hlavní grafik nám k tomu řekl: „Vždy, když se dostanete do nějaké oblasti města, měla by mít své specifické, snadno rozpoznatelné a zapamatovatelné rysy, takže okamžitě víte, kde jste, aniž byste se proto museli dlouze dívat na mapu. V každém městě jsme strávili tak čtyři dny, ovšem celou tu dobu jsme jen fotili a jezdili taxíkem." Přestože se jednotlivá města změnila, velikost zůstala zhruba stejná jako v původním *Driverovi*, tedy s tou výjimkou, že zde najdete více detailů. Jak říká Martin: „Větší být už nemohla, protože řízení by začalo být otravné."



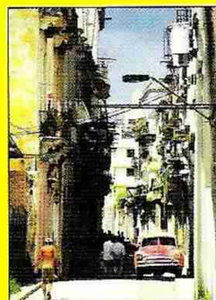
LAS VEGAS

Země původu: USA
Specifické rysy: Kaktusy, kasina, prach
„S Las Vegas byl jeden velký problém - to město je prostě samo o sobě přehnané. Bylo by velmi snadné udělat přesnou herní kopii, jenže lidé by pak chodili a říkali 'takhle to ve skutečnosti přece nevypadá'," vysvětluje hlavní grafik. „V Las Vegas máte třeba hotely jako Excalibur, které vypadají jako pevnost postavená z nějaké dětské stavebnice. My sice máme dostatek polygonů na to, abychom udělali přesnou a věrnou kopii, jenže pak by se na to lidé podívali a řekli by - 'to přece vypadá jak nějaká dětská stavebnice'. Las Vegas totiž ve hře působí naprosto realistickým dojmem."



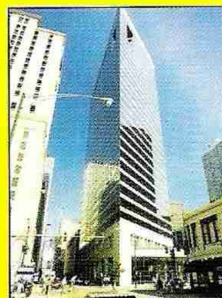
HAVANA

Země původu: Kuba
Specifické rysy: Těsné uličky, auta, život na ulici
„Zarazila mne naprostá rozmanitost života a vlastně úplně všechno, co jsem tam viděl," říká o kubánském hlavním městě grafik. A Martin Edmondson dodává: „Je to tolik odlišné od USA. Najdete tu skutečně staré budovy - zanedbané, polorozpadlé. A největší sranda je, že všichni mají staré americké bouráky. Připomínají staré newyorské taxíky. Naši designéři se vrátili s fotkami nádherných starých cadillaců a podobných klasických skvostů."



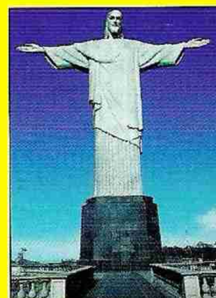
CHICAGO

Země původu: USA
Specifické rysy: Velké jezero, nadzemní dráha, počasí
Severoamerická metropole, domov *Blues Brothers*, dala autorům hry zabrat stejně jako New York v původní verzi. „Už jen samotná velikost nám naháněla hrůzu. Atmosféra je neuvěřitelná, temné aleje i železné koleje působí naprosto fantasticky. Vše pochopitelně doprovází neustálý hluk vlaků, které přes tento kaňon s mrakodrapovým centrem přejíždějí. Své zde hraje i blízkost jezera - vždyť Michigan je tak velký, že Chicago vypadá téměř jako město na břehu moře."



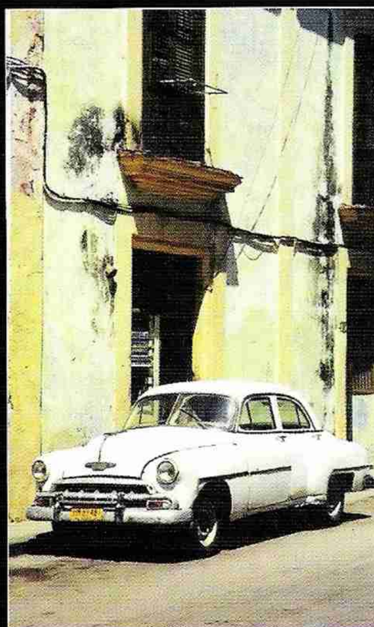
RIO DE JANIERO

Země původu: Brazílie
Specifické rysy: Hory, slumy, pláže
Při pohledu na největší brazilské město se autorům někdy dělalo špatně. „Je to úchvatné město, ale má i svou odvrácenou stranu. Podíváte se na něj a řeknete si 'panebože, a to mám všechno nacpat do jedné hry?!'" prozrazuje hlavní grafik. „Po chvíli se už ani nedíváte na budovy nebo architektonické prvky, pouze zvažujete, kolik polygonů se vám do nich vejde! Doufáme, že se nám to všechno prostorově vydaří, a to včetně velké hory v pozadí."

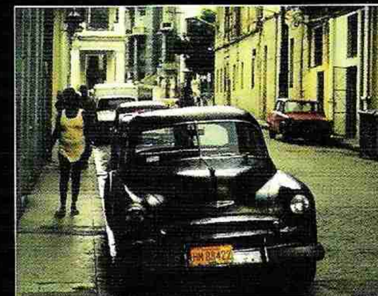


Nicméně pokud na vás žádný dojem neudělají nová města, nová auta či možnost z auta i vystoupit, tak co více režimů? Opět se zde objeví velmi oblíbená volba Take A Drive, ovšem doprovázená ještě dalšími hrami plus režimem Film Director, který bude podle Martina mít „několik nových funkcí a rysů, především pak bude intuitivnější". Nicméně je-li řeč o dalších extra rysech, pak jeden z nich zaujme snad každého. „Plánujeme režim rozdělené obrazovky," prozrazuje náš kontakt, „není to sice možné ve velkých městech, ovšem chceme udělat jiný, poměrně rozlehlý prostor, v němž by se odehrával závod nebo honička, speciálně vytvořené pro dva hráče." ▶

možnosti co nejlépe využít. „Budou tam mise, kde třeba budete honit nějakého týpka. Najednou vyskočí z auta a seběhne po schodech dolů. Co uděláte? Pochopitelně vyskočíte z auta a pustíte se za ním. Dole skočí do nějakého auta a odjede. Vy pochopitelně musíte přemýšlet, kde sehnat nějaké volné auto." Pravda, možná to není tak intelektuálně náročné jako *Civilization* nebo *Final Fantasy VII*, jenže zase musíte kromě myšlení prokázat i rychlé jednání. Ale dejme slovo opět Martinovi: „Nebo třeba budete mít na výběr ze dvou aut - jedno je přímo po ruce, druhé zablokované za nějakým harampádím, a tak se musíte rozhodnout - snadno dostupnou dodávku, nebo zablokované žihadlo. A mezitím váš člověk vesele odjíždí pryč! Už teď je jasné, že tyto extra volby přidají hře na napětí.









Havana je pro hru jako *Driver 2* ideálním městem. Je plná velkých amerických kabrioletů z padesátých a šedesátých let - jako tenhle nádherný taxík.

NEVSTUPOVAT • PRVNÍ POHLED • POLICIE • NEVSTUPOVAT • PRVNÍ POHLED • POLICIE • NEVSTUPOVAT

Že by duel s cadillacy? Anebo že byste si to s kamarádem rozdali v obřích náklaďácích? Nám už se sbíhají sliny. Tyto úplně nové možnosti jistě získají místo na výslunní novinových a časopiseckých titulků, ovšem to nikterak neznamená, že by u Reflections nevěnovali stejnou pozornost i těm sebemenším detailům. Tak třeba stříhané scény jsou tentokrát naprosto fantastické, dokonale a pečlivě propracované.

„U druhé verze jsme se hodně věnovali kvalitě obrazu," zdůrazňuje Martin. Tým si dal za úkol vytvořit naprosto pohlcující atmosféru velkoměsta, a to se vším všudy. „Tak třeba chodci - v původní verzi neuměli nic jiného než chodit nebo sedět," lamentuje Martin. „Teď je škála jejich pohybů nesrovnatelně širší. Například na pláži najdete lidi, jak polehávají na matracích, čas od času dokonce vstanou a jdou si koupit zmrzlinu... Můžete hrát celé týdny, než si všimnete týpka, co si chodí přes ulici pro noviny."

Tak to je jasné, teď už může mít *Driver 2* jedinou chybu, a to tu, že bude určitě příliš krátký. „Budete muset dohrát do konce všech 40 misí," upozorňuje Martin, čímž nám připomíná, že původní verzi šlo dohrát pouze s o něco málo víc než polovičním počtem. A pak rádoby bezvýznamně dodává: „To znamená, že hru nedohrajete tak rychle."

Poté náš kontakt umlká: řekl nám vše, co nám říct chtěl, alespoň prozatím. Přišel čas zmizet. Na cestě zpátky do redakce se díváme do zpětného zrcátka - i kdyby tam Tanner byl, tak my jsme ho neviděli. Ale na druhé straně kdyby tam byl, asi byste tento článek nečetli. STOP

A ještě jednou! Las Vegas v celé své neonové nádheře, plus předměstí, centrum a poušť. Všimněte si rozpracovaných ulic dole.







„Můžete hrát celé týdny, než si všimnete týpka, co si chodí přes ulici pro noviny." - ME

DRIVER 2: NOVÉ MISE

I když tým samotný byl spokojen s možností výběru, v první hře zosobněné telefonním záznamníkem, v druhém díle usilují o mnohem sevřenější příběhovou linku. „Základní příběh vyprávějí stříhané scény, a na jejich podkladě startuje každá mise," potvrzuje naši domněnku Martin. „V této hře tak skutečně budete mít důvod podniknout určitou misi a také vám bude záležet na tom, jak dopadne." O důsledcích pro hratelnost celé hry jsme hovořili s člověkem, který jednotlivé mise navrhoval: „V původním *Driverovi* jste vlastně jezdili pouze proti hodinám. V tomto druhém dílu chceme dosáhnout většího napětí, vyvolat v hráči pocit neodkladnosti," říká. Ostatně celé pole možností se otevírá s tím, že lze opustit auto. „V jedné z misí máte nějaké vyřizování v supermarketu, když se objeví policajti. Po eskalátorech jim musíte zdrhnout, někde šlohnout další auto a co nejrychleji zmizet." S tím souvisí i větší množství dramatických momentů. Například v jedné misi najdete poblíž stanice auto, v jehož kufru leží svázaný gangster, auto stojí na kolejích a proti němu se řítí vlak. Vaším úkolem pochopitelně je toho gangstera zachránit. Jindy zase musíte vzít auto naplněné silnými výbušninami a odvézt ho do bezpečí, anebo si poradit s jinými řidiči, kteří se vás snaží vmanévrovat do bludiště ve skladišti... „Všechno je to vlastně pokus přinutit hráče, aby musel více přemýšlet," směje se náš expert na mise. STOP



Speciální auta má na starosti: Frank Lowrinson, Tyneside American.

IE • NEVSTUPOVAT • PRVNÍ POHLED • POLICIE • NEVSTUPOVAT • PRVNÍ POHLED • POLICIE • NEVSTUPO

NAZEV:

MEDIEVIL II

POZNAMKA:

TRŮN PATŘÍ VIKTORII, NECHYBĚJÍ SPODNIČKY A STARÝ LONDÝN SE HOUPE. VĚTŠINOU NA ŠIBENICI.

SPECIFIKACE:

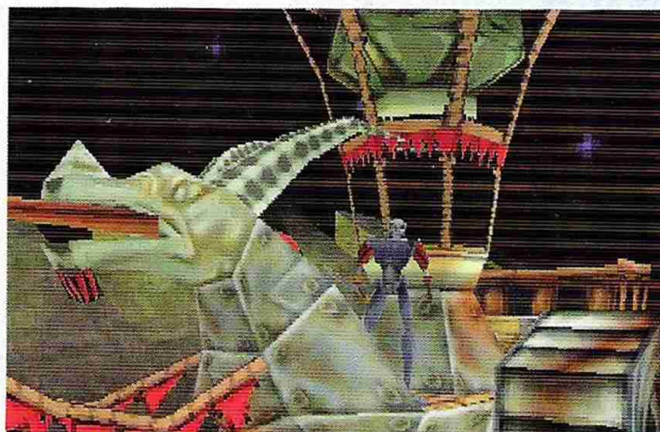
STYL:	third-person akční adventure
VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	In-house
TERMÍN VYDÁNÍ:	duben

NAVRH POSTAVY:



HOTOVO:	90%

CITAT: **„Je to stále hloupý, nemotorný kostlivec."**





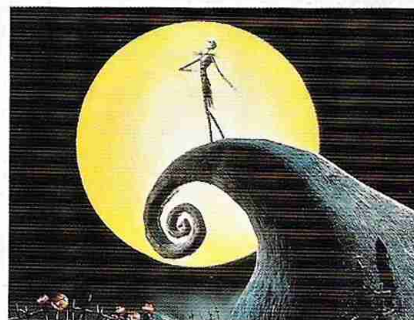
Jedním z nových pohybů, které máte k dispozici, je schopnost šplhat po některých druzích povrchu, což vylepšuje prvek prozkoumávání.



Někteří noví Danovi nepřátelé vypadají ještě podivněji než on sám a mohou vyskočit opravdu odkudkoliv.

POD VLIVEM

MediEvil proslavil vzhled připomínající tvorbu z dílny Tima Burtona, podivný anglický smysl pro humor a Dan Fortesque, nepřekonatelný kostlivcový hrdina. Když jsme se zeptali na hlavní vlivy, které se na hře projevily, odpověděl nám výtvarný ředitel James Shepherd, že to byla původní hra a soubor filmů Carry On. To je hezké, ale co skvělé animované veledílo Tima Burtona Nightmare Before Christmas? Nemyslíte, že hlavní postava vypadá až trochu moc podobně?



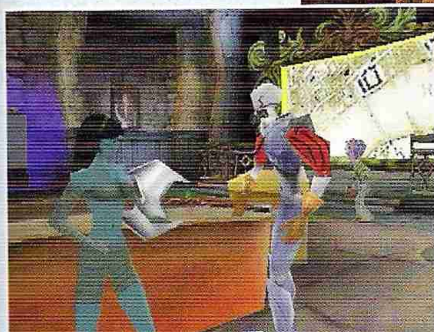
Dan Fortesque, kostnatý a trošku tupě vyhlížející hrdina *MediEvil*, byl svým novým protivníkem Lordem Palethornem nechtíc probuzen z 500 let trvajícího posmrtného spánku. Tohle si alespoň máte myslet. *PSM* věří, že tento hrozný zločin byl vlastně předem dobře promyšlený, a to nikým jiným než SCEE Cambridge - studiem, které má na svědomí Danův nový příběh. Nedávno se nám podařilo dopadnout jednoho z pachatelů, výtvarného ředitele a nenapravitelného fanatika jménem James Shepherd.

Na otázku, jestli toto nejnovější vetření se do Danova posmrtného života má co dělat s *MediEvil*, udělal Shepherd následující prohlášení: *„MediEvil II* se odehrává dávno poté, existuje nicméně spousta míst, které hru s originálem spojují. Je 500 let po *MediEvil*, v Londýně naplno proudí život viktoriánského věku a v tom zlý kouzelník a rádoby příslušník vyšších vrstev Lord Palethorn najde několik stránek z knihy kouzel, které v prvním díle způsobily takovou katastrofu. Spustí totéž kouzlo, ale aby nad hordami zlých mrtvých, kteří se teď potulují po zemi, získal kontrolu, potřebuje celou knihu."

Hrajete Dana a je na vás, abyste zajistili, že Palethorn nenajde zbytek Zarokovy kouzelnické knihy, a abyste ovládli armády mrtvých, kteří teď korzují v ulicích viktoriánského Londýna. James navíc varuje, že vás čekají bitvy s komickými, pozměněnými verzemi slavných postav viktoriánského věku, jako je Jack Rozparovač, Frankenstein a Drákula. Danovy zbraně naštěstí od dob *MediEvil* prodělaly velký pokrok, jak James vysvětluje: „V *MediEvil II* jsme zachovali nej-







Připravte se, že v ulicích starého dobrého Londýna potkáte všechny možné potvory viktoriánského stylu.



Postavy bossů vypadají lépe než kdy dříve a soudě podle velikosti této příšery to hráčům také o něco víc zavaří.



oblíbenější zbraně z původního titulu a přidali některé skvělé zbraně odpovídající viktoriánské době. Hráč má například k dispozici všechno od kouzelné hůlky po Gatlinga na likvidaci zombie." James také prohlašuje, že byl vylepšen nemotorný ovládací systém původní hry, takže hráčům umožňuje přepínat si zbraně uprostřed bitvy, aniž by musel hru přerušit. Což je prvek, který se v ulicích Londýna bezesporu osvědčí v boji se zombie, pradávnými démony a tlustými vousatými ženštinami. Tito nepřátelé vás dokáží oslabit nejen záchvaty smíchu, ale mají díky laskavosti vědců v SCEE tentokrát i vylepšené AI. Teorie je taková, že se chovají nepředvídatelně, takže se při boji připravte na cokoliv.

17 úrovní, které obsahují exotické oblasti jako Kew Gaedns a Greenwich Docks, jsou mnohem větší a mnohem detailnější než v *MediEvil* a Dan si vysloužil nějaký ten nový pohyb, aby si s nimi poradil. „Dan umí všechno, co dělal v *MediEvil*, a krom toho dokáže i tahat předměty a šplhat. Trochu jsme se zaměřili na jeho dynamiku, abychom zvýšili přesnost plošinovkových prvků, ale je to stále hloupý, nemotorný kostlivec," pochichotává se James, i když se *PSM* vsadí, že by mu to do očí neřekl. Zdá se, že *MediEvil II* bude oproti originálu velkým krokem kupředu, pyšní se novými prvky prozkoumávání a řešení hlavolamů a nezapomíná ani na smysl pro humor a vizuální styl *MediEvil*. ■

Justin Calvert





Nepřátelé jsou teď inteligentnější a velice dobře vyzbrojeni. Zkuste porazit tohohle jen s mečem a štítem!

PROFIL	
LOGO:	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
JMÉNO:	James Shepherd
ZAMĚSTNANÍ:	Výtvarný ředitel
HISTORIE:	James uvádí jako hlavní inspiraci pro své životní dílo *MediEvil* gotickou literaturu a filmy Carry On.
VLIVY:	James začal u nezávislého filmu a o čtyři roky později se přestěhoval ke hrám. *MediEvil II* je jeho druhým playstationovým titulem.
DALŠÍ INFORMACE	
WEB STRÁNKA:	www.playstation-europe.com

JMÉNO:

SPIDER-MAN

POZNÁMKA:

NA PLAYSTATION SE VALÍ NEJLEPŠÍ KOMIKSOVÁ POSTAVIČKA NA SVĚTĚ.

SPECIFIKACE

STYL:	3D akční adventure
VYDAVATEL:	Activision
VÝROBCE:	Neversoft
DATUM VYDÁNÍ:	Srpen

NÁVRH POSTAVY:



HOTOVO: 44%

CITÁT: **"Myslím, že na dobrou hru se superhrdinou čeká spousta lidí."**





Detaily o zápletce hry stále neznáme, ale Neversoft slibuje směs klasických příběhů 60. a 70. let a citlivost let 90. Nemůžeme se dočkat.





Moment, základem je algoritmus Tony Hawk's? Neversoft ovšem skejťáka trochu předělali, nemyslíte?



"Prostě mít možnost být Spider-Manem. Plazit se a pohupovat kolem." Odmlčí se. „Šílená sranda."

Odpověď Chada Findleyho možná není z těch nejvýmluvnějších, které jste kdy četli, ale mějte strpení - my vám to hned vysvětlíme. Chad je šéfem designu v Neversoft, tedy ve společnosti, která se v poslední době stala středem všeobecného zájmu díky hře *Tony Hawk's Skateboarding*. Skoro rok pracoval na *Spider-Manovi* a *PSM* po něm chtěl, aby uvedl jedinou věc, se kterou je navýsost spokojený. Chadova odpověď prozrazuje, že je opravdovým fandou pavoučinožrouta od Marvel Comics. „Je to neuvěřitelně skvělé!" pokračuje Chad. „Jako malý kluk jsem si SpiderMana kupoval každý týden. Když došlo na věc, bylo nám jasné, že dát tuhle hru dohromady nebude žádná legrace, ale také jsme věděli, že pokud se nám to podaří, vyjde z toho jedna z nejnovějších a nejskvělejších věcí."

Můžete být sebelepší, ale dosáhnout atmosféry *Spider-Man* pomocí polygonů je těžší, než si dokážete představit. „Většinu času jsme strávili pokusy, jak se vypořádat s ovládáním a hratelností. Ale chlapík, který umí šplhat po zdech, přeskakovat z budovy na budovu, zvedne jen tak zlehka deset tun a díky „pavoučím smyslům" zabrání nebezpečí, si tu nemalou pozornost konec konců zaslouží." Ta pozornost znamenala převést jednu z nejlepších komiksových postav na světě do plně 3D akční adventury - a to vyžaduje dobrý herní algoritmus. Neversoft naštěstí jeden takový dobře fungující měli.

„V podstatě se jedná o modifikovanou verzi algoritmu z *Tony Hawka,*" prozrazuje Chad. „Přidali jsme algoritmus pro jinou fyziku, nějaké

SPIDER-MAN FILM

Celé to začalo v režii Jamese Camorona, s Arniem v roli Doc Octopuse a se Spider-manem představovaným buď Michaelem Biehnem (Vetřelec) nebo sladkým Leonardem DiCapriem. Dokonce už udělali některé předběžné úpravy ložnice Petera Parkera. Plakáty U2, které vysely v tajném budoáru, bohužel ukazují, jak dlouho už se natočení filmu *Spider-Man* protahuje. „V dokonalém světě bych to rád udělal. I když mi můj terapeut stále říká, že ve skutečnosti nemám žádné nadpřirozené schopnosti," prozrazuje Chad Findley, šéf designu pro hru *Spider-Man* v Neversoft. „Myslím ale, že by se na Petera Parkera skvěle hodil Dave Foley (*Kids In The Hall*)." Hmm, zajímavý návrh. Online zprávy zase hovoří o Samu Raimim (*Evil Dead I-III, Darkmen, Xena*), který se prý nabídl jako potenciální režisér s Wes Bentleyovou (American Beauty) a Buffyho Nicholasem Brendonem (*Xander*) jako možným představitelem role Spideyho. Zdá se, že Raimi se přiklání k nezávislým lo-fi, ale kdo ví, co se může stát? Zastavte tisk: Podle čerstvých informací to Raiminu opravdu příklepli. Fajn



Komiks nikdy nevypadal takhle. Hra, přestože je hlavní součástí příběh, se zaměřuje hlavně na lezení a skákání. Jako tady.









Objeví se klasičtí zlosynové jako Doc Octopus (nahoře) a Rhino (dole). A my? My chceme Green Goblina.

efekty Bézierovy křivky, lezení po stěnách a výbavu pro skákání, atd." Nejlepší je na Spidermanově hopsání a šplhání pohyblivost v prostředí. V den, kdy jsme dokázali vzít ovladač a skočit se Spideym z mrakodrapu, vystřelit síť a přehoupnout se stovky metrů přes oblohu, pak se přisát na zeď a vyšplhat na další střechu, jsme konečně věděli, že se nám do hry podařilo dostat skutečného *Spider-Mana,* a byli jsme pyšní!"

„Způsob, jakým funguje zacházení s pavučinami, je poměrně snadný, ale nemusí být snadné ji do hry začlenit," pokračuje. „Jejich vzhled je na druhou stranu o něco složitější. Není snadné zachovat stabilní rychlost grafiky a zároveň nechat Spideyho spřádat své sítě, ale nám už se podařilo vymyslet, jak na to."



Po prohlédnutí raných verzí Spidermanových přeletů nad New Yorkem nemůže *PSM* než souhlasit. Animace hladká jako hedvábná pavučina, akce hustá a rychlá a posádka, již tvoří takoví klasičtí padouši jako Lizard a Rhino - z toho všeho je zřejmé, že tu vůbec nejde o nějakou bezohlednou ždímačku na prachy, ale o hru, kterou vytvořili komiksový fandové. Všechno tohle zní skvěle, ale mohou Neversoft doufat v zopakování úspěchu *Tony Hawka*?

„Myslím, že máme na skladě slušnou bombu," soudí Chad. „A myslím, že na dobrou hru se superhrdinou čeká spousta lidí, a to nemluvím o hře se Spider-manem. V každém případě, bez ohledu na tohle všechno jsme chtěli udělat hru, která by strhla fantastickými postavami a příběhem, hráče svou hratelností a ovládacím systémem doslova prohnala zápletkou a nakonec jeho rukama zachránila svět - a upřímně, kdo by odmítl šanci zachránit svět?" Přesně tak.



Věcí, na kterou jsou Neversoft opravdu hrdí, je Spideyho skákání. „Šílená sranda," říkají.

PROFIL

LOGO:	
JMÉNO:	Chad Findley
ZAMĚSTNANÍ:	Šéf designu
HISTORIE:	Je v Neversoft, a to může znamenat jedině černého koně loňského roku *Tony Hawk's Skateboarding*. Těšte se na pokračování na PlayStation2.
VLIVY:	„Omrkli jsme některé staré hry se Spideym, abychom zjistili, co fungovalo a co ne. K hlavnímu tématu jsem si dlouze a pořádně prohlížel hry *Metal Gear Solid, Zelda, Tekken* a *GoldenEye*."

DALŠÍ INFORMACE

WEB:	www.neversoft.com

NAZEV

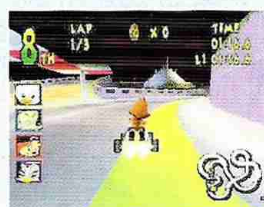
WALT DISNEY WORLD: MAGICAL RACING QUEST

POZNAMKA:

PŘÁTELÉ MICKEY MOUSE SI BROUSÍ ZUBY NA SAMOTNÝ CRASH TEAM RACING.

SPECIFIKACE	
STYL:	Závody mini-autíček
VYDAVATEL:	Eidos
VÝROBCE:	Crystal Dynamics
DATUM VYDÁNÍ:	Březen
HOTOVO:	85 %







Ta mapa dole vpravo by podle všeho mohla být hodně užitečná, vezmeme-li v úvahu téměř labyrintovou strukturu některých okruhů.



Chip a Dale v akci. Není pochyb o tom, že jim spoustu času zabere i hádání.

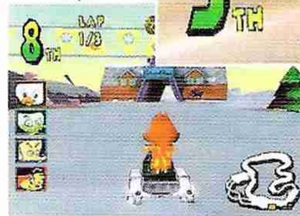
Magical Racing Quest, původně známý pod mnohem příjemnějším názvem *Disney World Racing*, je poslední z dlouhé řady závodních her, které byly v poslední době ohlášeny na PlayStation. A tak se na ně podívejme - jak hodlají lidé z Disney Club trumfnout *Crash Team*? PSM hovořilo se Stevem Papoutisisem, jedním z producentů u Crystal Dynamics.

„Je to taková zábavná závodní hra pro dva hráče, ve které ovšem najdete i velmi povedený Adventure mód pro jednoho hráče - zde se snažíte poskládat dohromady přístroj pro magický ohňostroj v Disney Worldu," uvádí hru Steve a dále vysvětluje, že se zmíněný přístroj porouchal, když do něj Chip omylem nasypal nějaké žaludy a Dale zakopl, padl na spouštěcí knoflík, čímž přístroj zapnul. Ooops!

Chip a Dale jsou - možná trochu překvapivě - asi největší disneyovské hvězdy, které se ve hře objevují, přičemž jedinou další rozpoznatelnou postavou je zde hodně béčkový Jiminy Cricket. Všechny ostatní postavy - a je jich zde kolem desítky - byly vytvořeny Disney studiem speciálně pro tuto hru. Nabízí se otázka, proč zde, v této vlastně domovské hře není Mickey, nemluvě o Donaldovi, Goofymu, Minnie či Tarzanovi? Podle Steva je hra „založena spíše na vyjížďkách do Disney Worldu než na samotných filmech". Ale i tak, disneyovka bez Mickeyho, to je jako kapela pubertáků bez vlasového gelu - nebo že by se nejslavnější hlodavec světa objevil jako jedna ze čtyř skrytých postav?

Každá z tratí je postavena na základě jiné atrakce Disney Worldu - několik z nich má dokonce i totožné rozložení jako skutečná atrakce. Graficky vypadá *WDW:MRQ* naprosto úchvatně - jsou zde trati jako Space Mountain (Vesmírná hora), Pirates Of The Carribean (Piráti Karibiku) a Jungle Cruise (Jízda džunglí), které nabízejí rozmanitost v hojné míře. Povinné power-upy i zbraně byly pochopitelně „disneyalizovány", a tak rozlité hrnky mívají občas smrtící účinky. „Můžete hodit jeden takový hrnek za vaše auto, a pokud na něj další závodník najede, dostane smyk, ztratí kontrolu," vysvětluje Steve. Vskutku zničující. „Pracujeme rovněž na řízené střele, kterou by ovládal přímo hráč." Podle všeho by měla podobu vševprorazitelných žaludů nebo zápalné kriketové pálky. Už se nemůžeme dočkat, až se přesvědčíme na vlastní oči.. ■

Justin Calvert





Vy všichni, kdož jste již navštívili Disney World, budete tento obrázek důvěrně znát.

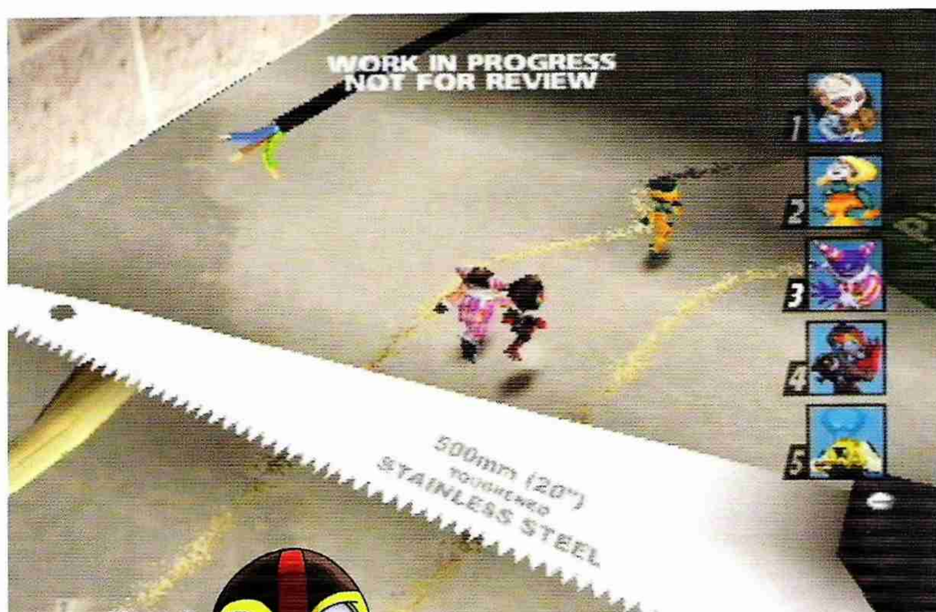
PROFIL	
SPOLEČNOST:	Crystal Dynamics
JMÉNO:	Steve Papoutisis
ZAMĚSTNÁNÍ:	Producent
ZKUŠENOSTI:	Steve pracoval na titulech jako *Gex 2* a *3*, *Pandemonium 1* a *2*, *Akuji* a *Soul Reaver*.
VLIVY:	Tuto hru ovlivnily klasické tituly jako *Mario Kart* a *Rock'n'roll Racing*, stejně jako poměrně nedávný *Crash Team Racing*.

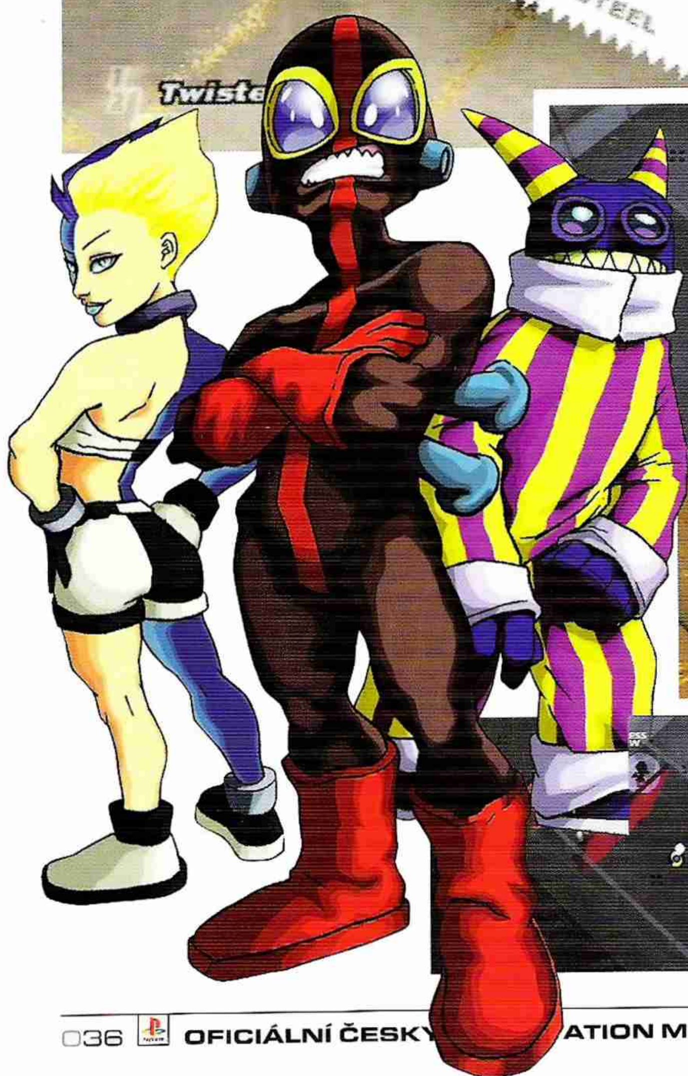
CITAT: **"Chip a Dale jsou tu asi největší disneyovské hvězdy."**

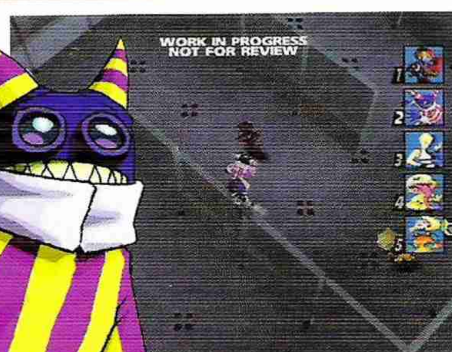
Vydavatel: Codemaster
Výrobce: In-house
Počet hráčů: 1 až 5
Datum vydání: březen

Micro Maniacs

BIZARNÍ A BOHATÁ ZÁPLETKA A K TOMU NAPROSTO SKVĚLÁ ZÁVODNÍ HRA PRO VÍCE HRÁČŮ.









Závodění po domě, skákání po nábytku a přeskakování spících domácích zvířátek, obtočených kolem tras? Tak to zaručeně čekáte na dlouho odkládané vydání *Micro Maniacs*, pokračování bombasticky úspěšné *Micro Machines V3*.

Hrajete dva a půl centimetru vysokého Maniaka, který je výsledkem experimentu šíleného Dr. Minimisera, který chtěl vyřešit nedostatek ropy a potravy na Zemi. Vaším úkolem je osvědčit se v sérii soutěží jako nejsilnější, nejnadanější a nejchytřejší z jeho genetických výtvorů. Ty mají formu závodů proti ostatním Maniakům, které musíte porazit. Trasy se vinou všude možně, počínaje skleníkem a zahradním jezírkem a konče studentskými pokojíky a kuchyňskými stoly. Jednu věc mají ale všechny společnou. Skvělý design, a to jak co se týče tratí, tak scenérie, která je obklopuje.

Na začátku můžete vybírat z osmi Maniaků a na rozdíl od aut v hrách *Micro Machines* má každý z nich své vlastní ofenzivní pohyby. Závodnické tratě jsou poseté power-upy, a když některý z nich přejedete - což většinou znamená vybočení z ideální stopy - dostane se vám nejen náboje rychlosti, ale zvýší to i účinnost vašich speciálních útoků. Než nějaký útok aktivujete, musíte nasbírat jeden až čtyři power-upy, počet určuje sílu, dobu trvání nebo účinnost útoku vaší postavy.

> **„Čím více power-upů nasbíráte, tím je vichřice silnější."**

Například Twister Maniac má k dispozici vichřici, která jakmile s ní přijdou do styku, vaše protivníky rozmetá na všechny světové strany - čím více power-upů nasbíráte, tím větší bude vichřice a tím dál také vaši soupeři poletí. Systém umožňuje skvělé taktické bitvy, protože se můžete rozhodnout použít zbraně při každé příležitosti nebo si je nabíjet a šetřit na poslední kolo. Pokud chcete uspět během velkých multihráčských dýchánků, budete muset



Naše touha recenzovat tenhle titul je stejně velká jako očividnost jeho kvalit ukázaných na těchto záběrech. Recenze a demo příští měsíc? Ale samozřejmě!





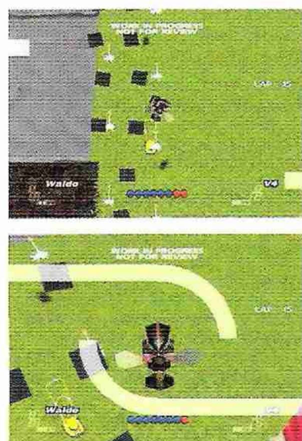


své zbraně zatraceně chytře využívat.

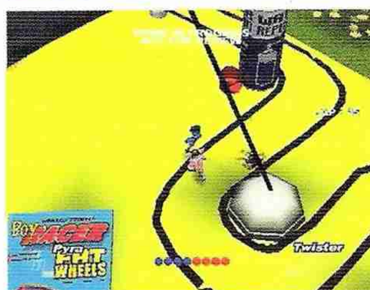
Kam až její historie sahá, *Micro Machines* byla vždy hrou pro více hráčů. *Micro Maniacs* skýtá ale spoustu zábavy i v režimu pro jednoho, kde si můžete procvičovat své dovednosti. V režimu Time Trial máte možnost závodit proti vlastnímu „duchovi" a snižovat tak hodnoty svého osobního rekordu, zatímco ostatní režimy nabízejí hojné příležitosti změřit síly s počítačem řízenými protivníky. Spoustu hodin také ztratíte s režimem Challenge, kde můžete otevírat nové trasy a postavy, s nimiž pak můžete počítat ve hře pro více hráčů. Bonusové trati a postavy si dokonce můžete vyměňovat se svými maniakálními přáteli.

V porovnání s předchozí nabídkou *Micro* se hratelnost příliš nemění, ačkoliv ovládání a design tratí je očividně rozdílný. Momentálně proti sobě může závodit maximálně pět hráčů, ale Codemasters plánují pro konečnou verzi zařazení režimu pro osm. V každém případě by měla *Micro Maniacs* oproti svým skvělým předchůdkyním přestavovat velký pokrok. Významnou změnou bude přidání tlačítka pro skákání, a vezmeme-li v úvahu skvělou hratelnost *Micro Machines*, byla by do nebe volající hloupost podnikat něco dalšího.

Justin Calvert



Machines úplně nevymřely. V jistých úrovních mohou Maniaci stále řídit vozidla jako tryskové lyže, skateboardy a čmeláky.

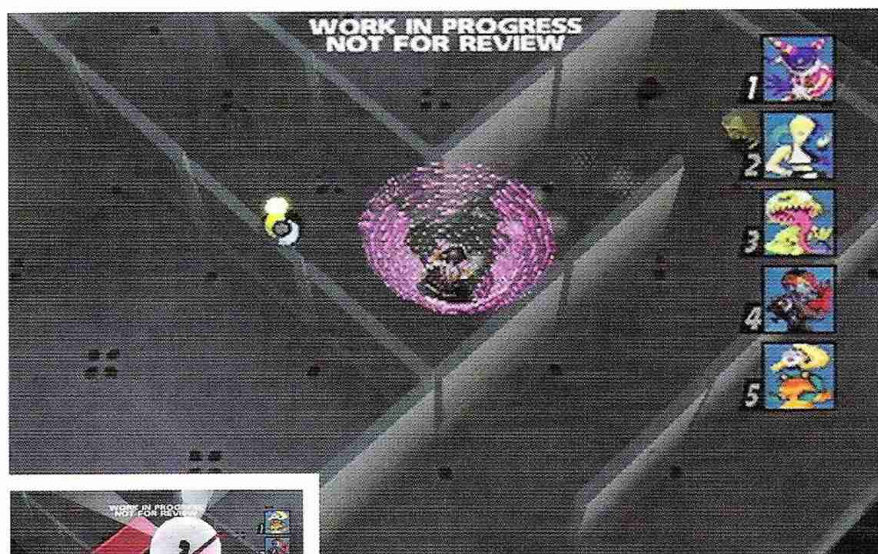




Stejně jako u všech her *Micro Machines* ani tady nenajdete dvě stejné úrovně. Každá vám přináší nové překážky a nebezpečí. Většina z nich není tak vražedná, jak vypadá, ale každá posiluje vaši sebedůvěru, když ji zvládnete.

TĚŠTE SE NA...

MANIAKY POUŽÍVAJÍCÍ ZBRANĚ V POSLEDNÍM KOLE.





Zaběhli jste skoro perfektní závod, setřásli jste soupeře a co špatného se vám ještě může přihodit? Přesně! Protivník vám vyfoukne vítězství plně nabitou zbraní přesně ve chvíli, kdy zatočíte do poslední zatáčky. Stává se. Často. My jsme vás varovali.

PSM NÁZOR

PLUSY
- Vynalézavé, rozmanité trasy
- Snadná na zvládnutí
- Bomba!

MINUSY
- Ta pochybná zápletka
- Zmatené pohledy kamery
- Nic moc

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Čekání bylo dlouhé, ale *Micro Maniacs* za to určitě stojí. Skvělá hratelnost předchozích titulů *Micro* zůstává zachována a byla, neuvěřitelně, vylepšena o režim pro osm hráčů!

Vydavatel: SCEE
Výrobce: 989 Studios
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: duben

Syphon Filter 2

VLÁDNÍ SPIKNUTÍ, SMRTÍCÍ NÁKAZY, VRAŽEDNÁ HRATELNOST. TAK NĚJAK BUDE VYPADAT POKRAČOVÁNÍ SYPHON FILTER.





Na rozdíl od ***Metal Gear Solid*** **dohlédnou nepřátelé před sebe stejně daleko jako vy, takže je plížení mnohem intuitivnější a realističtější. Tady se musíte vypořádat s velitelem v bílém obleku, a to s pomocí své tlumené pušky.**

Tajné plížení. Tohle slovo se neustále opakuje od chvíle, kdy se všechno začalo točit kolem playstationových 3D stříleček a fenomenální *Metal Gear Solid* dosáhl drtivého úspěchu. Brodit se armádami protivníků, kde úspěch závisí jen na rozšiřování výzbroje a naprosté absenci prostého rozumu, může být na chvíli legrace, ale zavedením tajného plížení se hratelnost stříleček nekonečně rozšířila.

Proč se zahazovat se třiceti zbraněmi, abyste dostali nějakého nepřátelského vojáka, když se prostě můžete připlížit za něj, podříznout ho, ukrást mu prastarou výzbroj a hezky potichoučku odsud zmizet? Chirurgické násilí trumfne obecnou brutalitu díky pocitu, že jste někoho pěkně oblafli, což je cennější, než ho prostě rozstřílet smrští kulek.

První díl hry *Syphon Filter* by zcela jistě nevznikl bez inspirace některých významných předchůdců. Na druhou stranu *Syphon Filter* sice ovlivnily hry jako *Metal Gear Solid* a *Tenchu: Stealth Assassians,* přesto si ale zachovává svoji velmi specifickou hratelnost a intenzivní dějové sekvence charakteristické

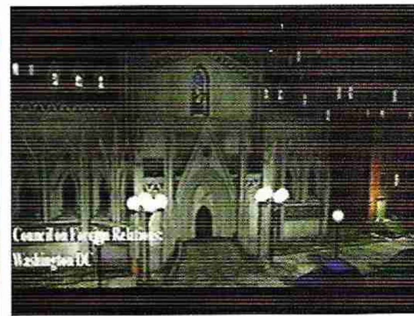
„Máte tak pocit, že jste někoho pěkně oblafli..."

jen pro její předchůdkyni. Hráči je určena role Gabriela Logana, hrdiny první hry, a jeho příležitostné milenky Lian Xing.

Na začátku hry se každý z nich nachází v úplně jiné oblasti, ale jak se odvíjí zápletka, zjistíte, že podnikají v podstatě stejnou misi. Smrtelný virus *Syphon Filter* se dostal do







Sekvence mezi misemi plynule spojují různé úrovně a poskytují vám cenné informace o vašich dalších úkolech.







Pušky a také plamenomety jsou samozřejmě nezbytné, ale v některých úrovních s nočním prostředím si vystačíte s nožem a vidličkou.













Gabriel a Xing mají k dispozici velký výběr pohybů a mnohé z nich se mohou i kombinovat. Jako zbraň může sloužit cokoliv od prostého nože po slušný automat a používání později jmenované zbraně nemusí nutně znamenat usnadnění úkolu, tišší řešení bývá většinou lepší.

špatných rukou a vy musíte zabránit tomu, aby byl prodán teroristům.

Hra již tradičně sestává z misí. Je jich tu celkem 20 a vaším úkolem bude všechno možné, počínaje útěkem z ostře střežené základny (zcela beze zbraně) a konče zabráněním rozbití mostu. Cíle se mohou uprostřed mise náhle změnit, když se situace vymkne z rukou a vy se uchýlíte k plánu B. Jediné, co mají všechny úrovně společné, je prvek tajného plížení, ale i ten nabývá rozmanitých podob, což je zárukou toho, že se navzájem výrazně nepodobají ani dvě mise.

Tiché manévry usnadňuje skvělý ovládací systém, který vám v režimu tajného plížení umožňuje všechny běžné pohyby. Pohybujete se malinko pomaleji než obvykle, ale máte také mnohem větší šanci nevzbudit nechtěnou pozornost. Jediným nedostatkem ovládacího systému je, že se musíte ve svém nadšení ovládat, protože jinak budete zkoušet moc pohybů najednou - kupříkladu se budete plížit kolem rohu a zároveň si připravovat bouchačku. Můžete využívat prvek autozaměřování zděděný z původní hry, ale pro těch několik vždy vítaných a občas i nezbytných zásahů do hlavy je potřeba mířit manuálně.

Najdete tu i spoustu příležitostí pro ukládání pozice - za normálních okolností vždy, když splníte úkol mise. Můžete si díky tomu nejen mise opakovat, ale když se z ničeho nic objeví kamarád, můžete se prakticky okamžitě přepnout do režimu Deathmatch. Zde se s rozdělenou obrazovkou utkáte v jedné ze speciálně vytvořených arén a kradmé pohyby mohou vést ke skvělým soubojům. Jak to tak vypadá, *Metal Gear Solid* má soupeře. ■

Justin Calvert

TĚŠTE SE NA...

REŽIM DEATHMATCH PRO DVA HRÁČE





Doplňkové, speciálně stavěné arény vám umožňují souboje s přáteli ve stylu *Quake II*. Hra je samozřejmě poněkud nadšenější než v režimu pro jednoho, ale i tady je plížení nade vše.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Skvělá zápletka
- Plíživá hratelnost
- Pušky s tlumiči

MINUSY

- Chybí kooperativní režim
- Choulostivé ovládání
- Přemrštěné animace

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Je to první hra, která představuje vážné, i když opožděné nebezpečí pro *Metal Gear Solid*. Plížení, zbraně, plížení, skvělá zápletka, plížení a režim pro dva hráče - *Syphon Filter 2* má všechno. Vypadá dobře a měla by představovat skvělou výzvu.

Vydavatel: Eidos
Výrobce: Silicon Dreams
Počet hráčů: 1 až 8
Datum vydání: březen

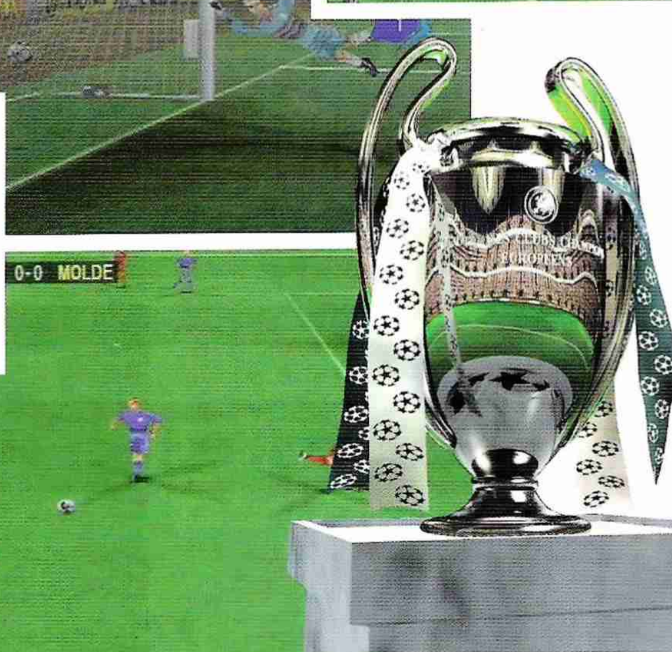
UEFA Champions League Season 1999/2000

AŤ SI FANDOVÉ MYSLÍ, CO CHTĚJÍ, SUPERLIGY ASI NIKDY NEZANIKNOU, A TAK VEZMĚTE SVŮJ MÍSTNÍ FC A POKUSTE SE O NĚCO OPRAVDU SVĚTOVÉHO









Dva góly v jedné minutě - přesně tak dlouho trvalo britskému obecenstvu, než uvěřilo, že evropské poháry mají něco do sebe. Až do okamžiku, kdy Sheringham a Solksjaer vstřelili ve finále 1999 své góly, dostávaly britské týmy od evropských pořádně na frak - a teď se najednou karta obrátila. *UEFA Champions League Season 1999/2000* chce tohoto nového nadšení pro evropskou scénu řádně využít.

Původní *UEFA Champions League* byla přijata s extází v PSM 14 (9/10), takže jistě budete zvědavi, co s tím Silicon Dreams plánují udělat rok poté. No, vlastně je to jeden z těch známých příkladů, kdy se udělá jeden krok dozadu a dva dopředu: zastaralá, nicméně celkem slušná hi-res grafika byla vyměněna za rychlejší a plynulejší lo-res. Do hry byly zahrnuty všechny týmy ze sezóny 1999/2000, všichni předcházející vítězové a finalisté Ligy mistrů a starého PMEZ. V tzv. Scenario Mode se můžete pokusit přepsat historii a dovést poražený tým až k celkovému vítězství, možnost sestavení vlastního týmu vám zase nabízí jedinečnou šanci postavit si vlastní hvězdný tým a hotový výběr uložit na paměťovou kartu.

Ovšem nic z výše zmíněného by hře nepomohlo, kdyby se ukázalo, že má obě nohy levé nebo zatraceně špatný čich na góly. Naštěstí nic nenasvědčuje tomu, že by právě toto byl onen případ. Herní systém rychle a snadno pochopíte, výsledkem je svižná a velmi dobře plynoucí hra. Na rozdíl od první hry *UEFA* je i skórování relativně snadné, dokonce se můžete pokoušet i o efektní střelbu v pádu či nůžkami, přičemž výsledná střela jde přinejmenším ve směru branky. V této rané verzi jsou sice ještě nějaké technické problémy, na něž by bylo záhodno se podívat (především nadbytek žlutých karet), a *UEFA* je proto zatím velkou neznámou. Dokáže se vrátit ve stejně oslnivé formě?

Pete Wilton

Ti, kdo se nedokáží poučit z historie, jsou odsouzeni opakovat své staré chyby, a tak se podívejte, jak dobré bylo mužstvo Liverpoolu z roku 1977. Anebo si můžete znovu zahrát finále Manchester - Bayern Mnichov ve Scenario Mode.

TĚŠTE SE NA...

Efektní střely nad hlavou trhající síť





Ano, hodně her má skvostné animace pro nejrůznější voleje a střely nůžkami, ovšem jen málo z nich má stejně nespoutanou energii, jakou mají tyto efektní střely v *UEFA*. Hráči doslova létají po obrazovce, při dobře načasované střele se brankář jen zoufale zatřepe ve vzduchu a zalituje, že nešel radši hrát útočníka.



PLUSY

- Přední evropští hráči
- Nádherná vizuální stránka
- Skvělé střely a pohyb

MINUSY

- Bránění by chtělo vylepšit
- Dosud chybí replay
- Jde to dost do hloubky?

ADVANCE WARNING

I když původní *UEFA* byla dobrá, nový titul očekáváme s napětím. Silicon Dreams usilují vytvořit hru, která bude jak přístupná pro začátečníky, tak dostatečně hluboká pro zkušenější hráče - a to je ambiciózní úkol.

Vydavatel: THQ
Výrobce: Yukes
Počet hráčů: 1 až 4
Datum vydání: duben

WWF Smack Down

DÁMY LIBUJÍCÍ SI V KARATE A MYSTIČTÍ MUŽI NEJSOU NIC PRO VÁS? ZAHRÁLI BYSTE SI RADĚJI S HORDOU NEVKUSNĚ ODĚNÝCH MANÍKŮ?









Jsou tu všichni zápasníci *WWF* vybavení svými typickými pohyby i vstupem do ringu. Těchto detailů si možná nevšimnete v šíleném režimu pro čtyři hráče, ale rachocení Multi Tapu se nic nevyrovná.

Ať už nahlížíte na wrestling jako na sportovní ekvivalent bezduchých rodinných filmů, nemůžete popřít, že z tohohle typicky amerického sportu vznikají skvělé videohry. Stejně jako všechny významnější soupeři nabízí i *WWF Smack Down* autentické zápasníky příslušné federace, kteří jsou vybaveni svými typickými pohyby, narážkami a týmovými partnery. Můžete se rvát až se třemi kamarády zároveň a nechybí ani komplexní režim pro vytváření bojovníků, kde si můžete vymodelovat borce dle vlastních představ - nebo ho „vykřížit" z vašich oblíbenců.

Najdete tu snad každý známý zápasnický pohyb na světě, a občas dokonce nacházíte mimo ring i zbraně. Ano, mějte se na pozoru i mimo hlavní arénu, protože stejně jako ve filmu vede ve *WWF Smack Down* rivalita hlavních „hvězd" ke spontánním zákulisním potyčkám. Ty se mohou odehrát i v tak exotických místech, jako je kotelna, parkoviště a vestibul. V závislosti na vaší volbě postavy je možné, že absence provazů v ringu může být i drobnou výhodou, daleko podstatnější je však to, že tím stoupá rozmanitost. K dispozici je několik různých turnajů a módů, mezi něž patří i slavné souboje v kleci a Royal Rumbles. Můžete se také přepnout do režimu kariéry nebo si vyzkoušet skutečné disciplíny jako Smack Down, Kinf Of The Ring a Raw Is War.

Hratelnost je zběsilá, zvlášť když jsou na jedné obrazovce všichni čtyři bojovníci. Občas je boj zmatený, například když se kamera začne přibližovat a zase oddalovat a zabrání tak bojovníkům opustit zobrazené území. A tak jako je zábava, když jsou všichni bojovníci na

> „Najdete tu snad každý známý zápasnický pohyb."

jedné hromadě, můžou se stát podpásovky soupeřů značně frustrujícími. Naštěstí to vše můžete vyřešit patřičnou změnou nastavení.

WWF Smack Down, zdá se, bude parádním doplňkem žánru. Podle všeho bude oplývat vysokou hratelností a zároveň realisticky reprezentovat wrestling - a samozřejmě všichni účastníci budou nezkrotní. ■

Justin Calvert

TĚŠTE SE NA...

TRENÝRKOVÉ PŘESUNY VOLBY CREATE-A-WRESTLER



Pokud vám těsné kalhoty a obrovské kníry zrovna nepadly do oka, možná že rádi zainvestujete trochu času do vytvoření vlastního zápasníka. Kromě vnějšího vzhledu můžete závodníkovi přidělit i vlastnosti, typické pohyby a bojový styl. A pak už hurá do ringu.



PLUSY
- Parádní televizní atmosféra
- Možnost vytvoření zápasníka
- Rvačky pro čtyři hráče

MINUSY
- Kde je Big Daddy?
- Malinko monotónní hratelnost
- Kdo je ksakru Mr Ass?

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Dobře vypadající zápasnická hra, která však nevěnuje moc pozornosti skutečně razantním změnám. Takže znovu. Spousta soubojů dodává hře životnost a v režimu pro více hráčů zábavě není konce.

Vydavatel: Infogrames
Výrobce: In-house
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: duben

samba/**Nike**/panika/**útok**/kotník

Ronaldo V-Football

LUÍZ NAZARÍO DE LIMA JE NEJLEPŠÍM FOTBALISTOU NA SVĚTĚ. JAK SI ALE POVEDE NA PLAYSTATION?

V-*Football* je poslední v řadě sportovních a velmi úspěšných „V" her firmy Infogrames. Tak úspěšných, že se ke spolupráci uvolil dokonce i samotný Ronaldo. A řekněme si to na rovinu, on přece ty peníze nepotřebuje.

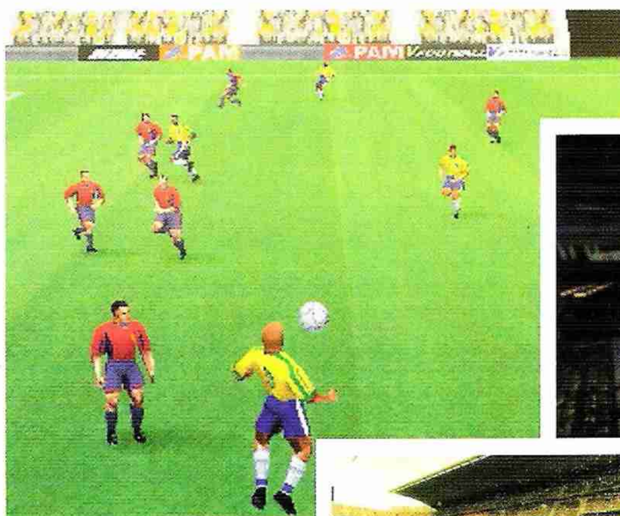
Infogrames mají v plánu udělat jakýsi herní obraz karnevalové atmosféry, která provází každý zápas brazilského národního mužstva - exploze barev, hluk, davové šílenství a vytržení, které pokaždé přiměje oněmělé komentátory, aby zuřivě listovali svou Velkou knihou klišé. Tento efekt by tedy měl simulovat *Ronaldo V-Football*: budou zde nezaměnitelné jihoamerické chorály, nádherné stadiony a prostřednictvím nejrůznějších menu vám bude nabídnuto velké množství brazilských hráčů (pochopitelně ve věrné grafické podobě).

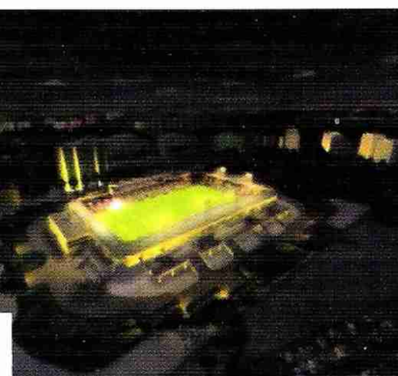
„Brazilský tým vyběhne ruku v ruce na trávník."

Ostatně úroveň detailu je tu opravdu vysoká, což vám bude jasné hned, jak brazilský tým vyběhne ruku v ruce na trávník, davy doprovázené bubny v rytmu samby se dají do zpěvu a na trávník začnou lítat konfety. Grafika je stejně dobrá jako u *FIFA* a pod stylovým exteriérem *V-Footballu* se tedy skrývá i velmi výkonný grafický engine. Každý hráč na hřišti má své vlastní charakteristické znaky (výška, postava či fotbalové schopnosti), nicméně AI je postaven tak, abyste si skutečně užili. Chování každého hráče by mělo být individuálně modelováno, a to tak, aby odpovídalo tomu, jak se daný hráč na hřišti chová ve skutečnosti. Bude možné předvídat pohyb svého vlastního týmu, a to protože jistí hráči povětšinou reagují stejným způsobem. Stejně tak budete moci narušovat protivníkovu kombinaci, neboť víte, že jistý hráč vždy přihrávkou hledá jednoho svého spoluhráče. Tento rys, stejně jako veledůležitá inteligence brankáře, nebyl dosud do hry plně zakomponován, nicméně vedle možnosti změnit taktiku, aniž byste museli hru zastavit, to je velmi slibná věc. Co se týče metody ovládání a herního stylu, má *V-Football* blíže k *ISS* než k *FIFA*, ovšem zda je brazilské zázračné dítě natolik stylové, aby dokázalo trumfnout i majstrštyk od Konami, to teprve uvidíme.

Justin Calvert









Příchozí přihrávky lze zpracovávat v jakékoli výšce a se správnou animací. Tedy pochopitelně pouze za předpokladu, že si dobře rozumíte s joypadem.

TĚŠTE SE NA...

NOVÝ VYŘAZOVACÍ REŽIM



V tomto režimu můžete hrát do určitého počtu gólů, a nikoli podle časového limitu - přesně tak, jak hrají kluci v Brazílii. To je skvělé, když je vás hodně a musíte se střídat.

PSM NÁZOR

PLUSY
- Nové herní režimy a volby
- Skvělá atmosféra
- Týmy snů

MINUSY
- Brankář nemá AI
- Nejsou tu skutečné stadiony
- Chybí tréninkový režim

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Jen těžko lze odhadnout, jak si *Ronaldo V-Football* povede tváří v tvář tvrdé konkurenci v podobě *FIFA* a *ISS*. První znaky jsou sice slibné, ovšem na druhé straně autorům nezbývá už mnoho času.

Vydavatel: EA Sports
Výrobce: Visual Sciences
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: duben

F1 2000

ŽE BY PŘED EA OPRAVDU NEBYLO NIC V BEZPEČÍ? NYNÍ SE DOSTALO VELKÉHO ROZPOČTU A DŮKLADNÉHO ZPRACOVÁNÍ I FORMULI 1.





Na těchto skvělých obrázcích je vidět, že hra dosud běhá podle údajů z roku 1999. Nicméně až se objeví na trhu, budou všechna data, včetně barev, sponzorů i pilotů, odpovídat aktuální sezóně.

Novým stájím v cirkusu F1 obvykle několik sezón trvá, než naberou tu správnou rychlost, přičemž do té doby jen hledí na záda velkým jménům jako Ferrari či McLaren. Ovšem Electronic Arts jsou velkým jménem už při svém vstupu na scénu, a když vydávají svoji vůbec první hru F1, jistě pomýšlí na nejvyšší stupínek.

Poprvé v historii - tedy pokud EA nevyletí z trati v první zatáčce - si budete moci užívat hry, kde budou všichni jezdci a všechna auta právě startující sezóny. Takže už nebudete muset pracně vepisovat nová jména, prostě a jednoduše tam už budou.

> „Jediné, co tu chybí, je Luboš Pecháček..."

Snad netřeba ani dodávat, že všechny okruhy jsou ve hře znázorněny velice věrně, a musíme vás upozornit, že už v této rané fázi vypadají ze všech dosavadních pokusů opravdu nejlépe. Stejně úchvatná jsou ale i auta, a to včetně odpovídajících barev i sponzorů, skvostných kokpitů a malých indikátorů na volantu, které blikají, když zařadíte jinou rychlost. Paráda.

I nastavení je poměrně jednodušší než u jiných ef-jedničkových her, dokonce zde narazíte i na plně funkční telemetrický systém (ten zaznamenává výkon vašeho vozu za poslední kolo), který je snadno přístupný a jistě vám pomůže ze svého auta vymáčknout skutečně maximum.

Snad úplně nejúžasnější je možnost nazvaná „race highlights" neboli „nejlepší momenty závodu", kdy si můžete vybrat pět či šest nejlepších okamžiků závodu, a to i když jste při nich zrovna nebyli. A tak jediné, co v této hře chybí - tedy alespoň dle našeho názoru - je Murray Walker (což nám může být šumafuk, protože dokud to nebude Luboš Pecháček... pozn. redakce). Místo jeho úchvatného komentáře totiž budete komunikovat s vaším týmem v boxech.

A ještě něco, co nám schází? Snad jen zápach spálené gumy.

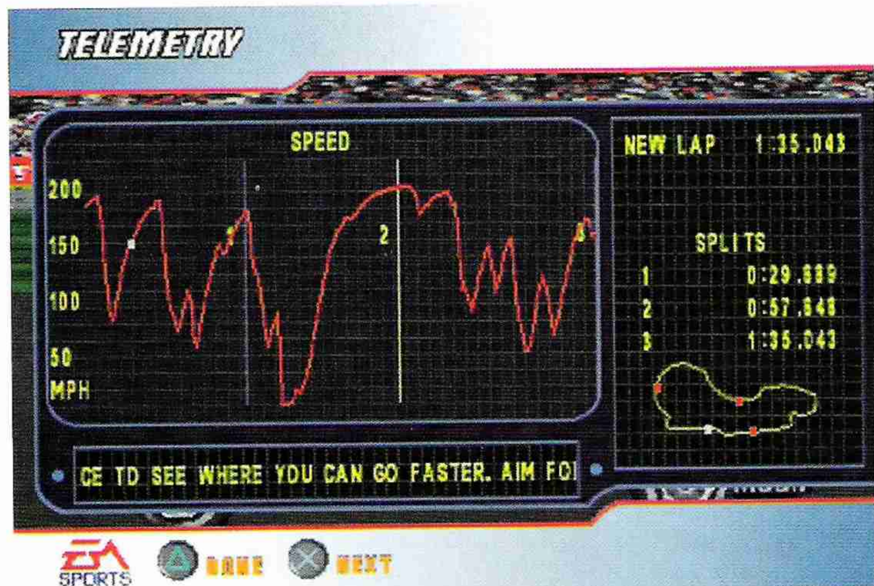
Justin Calvert



Tunel v Monaku je děsivě rychlý, nepříjemně tmavý a při pohledu do zpětného zrcátka trochu podivně připomíná modrou oblohu.

TĚŠTE SE NA...

Hi-tech grafy



Proč se hodiny párat s nastavením spoileru o zlomky milimetru, když to všechno zvládne sedm odlišných nastavení pro předek a zadek? Ty stačí zkombinovat s nastavením volantu a brzd a rázem je váš vůz zas o něco blíže ideálu. A vy pak už můžete jen jemně ladit motor.



PLUSY
- Skvěle vyhlížející tratě
- Užitečný telemetrický systém
- Data pro sezónu 2000

MINUSY
- Hmm... Chybí Luboš Pecháček.
- 2x Hmm... méně aut než v GT2.
- 3x Hmm... a není tu rallye.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

F1 2000 bude podle všeho vážným uchazečem o královský trůn F1 simulátorů. A odmyslíme-li si nějaké ty zbytečnosti, není důvodu, proč by skutečně neměla zvítězit v závodě o nejlepší ef-jedničkovou hru této sezóny.



Obrovské úrovně vyplňuje bohaté prostředí. A díky bohu bez zdlouhavého nahrávání.

Hana si hraje s velkou pistolkou. Kruci, skoro bazuka.

V akci se hemží spousta dalších postav.

Špionáž? Ne tak docela, ale napětí je téměř hmatatelné.

Pistole za úsvitu. Nejdůležitější je rychlost reakcí.




Sám. V temnotě. Něco se na vás chystá.


Hana kuje pikle.

Text: **Dan Mayers** Fotografie: **Movie Store Collection**

Je n6co zkažen6ho v tomto stát6...

SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel:	Eidos
Vývojář:	Kronos
Vydání:	březen
Formát:	PlayStation1

SÍDLÍ V LOS ANGELES A DOKONČUJÍ JEDNU Z NEJVĚTŠÍCH NADĚJÍ LETOŠNÍHO ROKU. JMENUJÍ SE KRONOS ENTERTAINMENT A JEJICH HRA FEAR EFFECT. PO PODROBNOSTECH PÁTRAL DAN MAYERS.

Krok za krokem

Stejně jako Shakespearova dílka mohou i čtyři části *Fear Effectu* připomínat film.



JEDNÁNÍ 1: LAM BUILDING
Hana se plíží kolem budovy a shání důležité informace o temných praktikách pana Lama. Jeho nejmodernějšími technologiemi vyzbrojené sídlo poskytuje dostatek hlavolamů, ale důraz spočívá spíš na ději než na používání mozku.



JEDNÁNÍ 2: RIVER SETTLEMENT
Hana se na lodi sprchuje. Zombíci se začínají stahovat z džungle. Události se čím dál víc vymykají kontrole. A právě tehdy se začíná odvíjet zápletka - objeví se hlavní postavy a Deke dokazuje, že je chlap.



JEDNÁNÍ 3: MADAM CHEN'S
V hotelu Madame Chen se dějí prapodivné věci. Vůně malé Lam začíná sílit, ale než ji najdete, čeká vás ještě hodně věcí. Lamovi poskoci jsou všude a nedají našim hrdinům ani na chvíli pokoj.



JEDNÁNÍ 4: HELL.
Tady se začnou dít opravdu hnusné věci. Ano, uhodli jste - stopy vedou přímo do pekla v celé jeho šílené nádheře. Utkáte se s duchy a démony, musíte rozplést tajemství a závěrečný ďábelský hlavolam.

Vinu nese *Metal Gear Solid*. Kojimova klasika změnila náš pohled na videohry. Jako první přišla s herním prostředím, kde je možné cokoliv. Ke zvládnutí již nejsou nutná léta herních zkušeností. Vdechla zdánlivě umírajícím herním situacím nový život, a místo aby se vrtala v úpadkových filmových licencích, obrátila se k filmovým vlivům, které znásobily zážitek.

Ale *Metal Gear Solid* nebyl v roce 1999 jedinou hrou, která slibovala zářnou budoucnost. Právě vloni jsme se dočkali i her *Dino Crisis*, *Shadow Man*, *Silent Hill* a *Syphon Filter* a nahlédli jsme pod pokličku dalších původních titulů. Her jako *Fear Effect*.

Fear Effect je 3D adventura pro jednoho hráče se skvělými fígly v grafice a hratelnosti, které ji pozdvihují vyso- ▸




Teď se nedívejte. Stojí za vámi.


Dobrý bože! Ve hře je jakási střelná síla.

Po všem tom násilí a prázdných řečech. Zastřelil je všechny.

ko nad vše, co jsme zatím na PlayStation viděli. Představte si křížence arkádové klasiky *Dragon's Lair* a *Blade Runnera* vyhroceného až do příšerných halucinací legendárního *Angel Heart*. Prostě tak něco. Je to všechno ale samozřejmě trošku jinak.

Děj se odehrává ve futuristickém Hong Kongu, kde trojice vojáků (Hana, Glas a Deke) sleduje stopu pohřešované Wee Ming Lam, dcery jejich vůdce. Hned od počátečních momentů hry, kdy nad potemnělým městem přelétává helikoptéra, vám připadá, že to není normální videohra. Střihem se přenesete dovnitř helikoptéry a naši hrdinové Hana a Deke vám vysvětlí, o co kráčí - se všemi těmi parádně promakanými postavami, animacemi a americkým dialogem. Helikoptéra přistane, Hana vyskočí ven a hra začíná. Čekáme nepříjemné vpravování se do hry, ale nic takového nepřichází. Animace využívají in-game engine, takže nepůsobí rušivě, a do hráče je velmi nenásilně „vpraveno" ovládání, takže to skoro vypadá, jako bychom hráli kreslený film.

Fear Effect představuje další technologický skok v historii PlayStation. Jako u každé konzole, jsou možnosti PlayStation dané hned od jejího zrození. Jak ale stroj stárne, spoléháme, že tvůrci tyto hranice poženou dál a dál. *Fear Effect* hranice rozšiřuje díky neustálému přísunu dat pro prostředí přímo z CD. To mimochodem znamená, že když hráč dosáhne nové úrovně, mělo by být její prostředí už stažené, a vyhneme se tak nekonečným nahrávacím obrazovkám, které jsou běžné pro mnoho (nejen) japonských her. Je to zkrátka velmi elegantní - auta po ztemnělých ulicích kloužou s hladkostí skutečné videonahrávky, svíce osvětlující cesty vrhají blikotavě stínové animace, a jak unešeně zíráte na obrazovku, přemýšlíte, jak se jim mohlo podařit skloubit tohle všechno na playstationový disk.

Ahem, probuďte se. *Fear Effect* pracuje se spoustou videoinformací, takže Kronos budou muset hru rozmístit na čtyři disky. Aby nedošlo k nepříjemnému rozkouskování, rozdělili hru do čtyř jednání. První jednání se odehrává v Lam Building, kde vás čekají lahůdky jako kradmé plížení ve stínu a přestřelky v gangsterském stylu. Na dalším disku, nazvaném River Settlement, se na scéně objeví opuštěná vesnička v džungli, kde sídlí

CASTING COUCH

Videohry a filmy za sebou mají dlouhou, úzkou, i když ne vždy úspěšnou spolupráci (co třeba *Street Fighter* a Van Damme?), výroba některý filmů inspirovaných hrami se ale nemožně prodlužovala. Uvidí vůbec někdy světlo světa? Kdo ví. Tady jsou některé z nich.

COMMAND AND CONQUER
Tenhle film se chtěl natočit ve Westwoodu, ale poslední zprávy, které máme, hovoří o zádrhelech s příběhem. Zatím nebyly podepsány žádné smlouvy s hereckými hvězdami, ale role Jamese Earla Jonese v *C&C: Tiberian Sun* z něj dělá hlavního kandidáta.

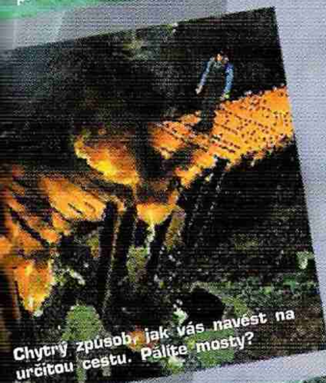
TOMB RAIDER
Volba představitelky hlavní role vedla samozřejmě k Liz Hurleyové. Otázkou zůstává, jestli dokáže hrát silnou vůdkyni. A pak je tu ještě skvělý výkon Denise Richards v posledním Bondovi. Přistup blíže, Denise!

RESIDENT EVIL
Hodně diskutovaný film má další skluz. Poslední zprávy hovoří o režii George Romera a obsazení Jamese Woodse a Bruce Willise do rolí Johna Faye a Barryho Burtona. Věřte tomu, až to uvidíte rovnou na videu.

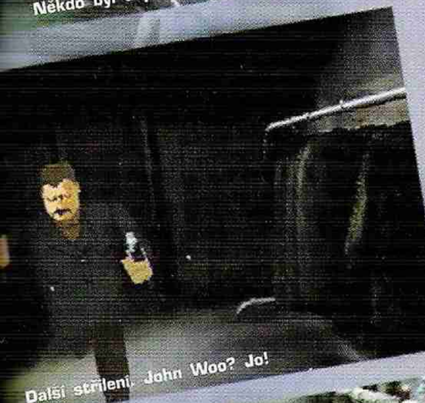
WING COMMANDER
Tohle je jediný již dokončený film, do nějž se obula kritika ve Státech, kde se ponořil do moře videonahrávek. Freddie Prinze Jr tu představuje velitele a záda mu kryje sám Hercule Poirot, David Suchet.

METAL GEAR SOLID
Ano, Kojima se před několika měsíci zúčastnil onoho skandálního jednání s tvůrci Matrix, ale od té doby žádné novinky. Podle Konami by mohl jako Liquid Snake dobře vypadat Gary Oldman a do role Solid Snakea navrhli Robbieho Williamse. Cože?


Střílení umělých holubů je pro tuto hru přirozená volba.


Chytrý způsob, jak vás navést na určitou cestu. Pálíte mosty?


Někdo byl dopaden při činu.


Další střílení. John Woo? Jo!


Jako Sigourney Weaver ve Vetřelcích.




Hana se vydává do pekla. Věci se komplikují.


Reservoir Dogs? Jiste známka nějakého vlivu.

zombíci. A nakonec vás honba za malou Lam zavede do „kavárny" Madame Cheng, do samotných horoucích pekel. Ano, nekecáme, pekel.

V průběhu všech čtyř jednání se nenásilně propletete celým příběhem a nebudete si připadat jako turista na projížďce výletním vláčkem. *Fear Effect* má nicméně stejně jako všechny adventury začátek a konec a mezi tím se potulujete krajinou až do chvíle, kdy vás příběh opět zavede k nějakému kritickému místu zápletky. Jak říká producent John Zuur Platten: „Postavy mají v ději své logické úlohy. Když se přepnete na jinou postavu, budete muset čelit jiným úkolům, každý úkol totiž může vyřešit jen určitá postava." Jisté části příběhu jsou neřešitelné. Odehrají se čistě kvůli vzrušení, dramatičnosti a napětí.

A podobně také vždy nebudete moci předejít katastrofě, která vaše hrdiny postihne. John varuje: „To, že hrajete hrdinu, rozhodně neznamená, že musíte přežít. Není tu žádná záruka, že se nemůže stát něco zlého. Opravdu ošklivé věci postihnou Glase. A ještě hůř je na tom Deke."

Další šokující prvek hry je stupnice zdraví. Ve *Fear Effect* totiž žádnou nenajdete. Místo ní používá zařízení, které se nazývá Fear-Meter. Ten je důležitý pro změření sebedůvěry vaší postavy. Když vás postřelí, klesne vaše sebedůvěra na bod, kdy jediný zásah znamená smrt. Naopak vyřešení hlavolamu nebo plížení ve stínu a napadání lidí na dálku vaši sebedůvěru posiluje. Že je to nerealistické? Skoro jistě. Funguje to? Je to originální, ale brzy si zvyknete. John to vysvětluje takhle: „V celé hře nejsou žádné uzdravovací power-upy. Jediná možnost, jak získat ztracenou sebedůvěru, je pustit se do toho, co je před vámi."

AI a animace postav zatím nejsou dokončené, protože se právě teď Kronos (kteří dříve vytvářeli speciální efekty pro filmový průmysl) zabývají grafikou. „Styl anime znamená, že postavy používají pouze 16 barev," odhaluje designér Scott Compton. „Myslíme si, že se díky tomu postavy oproti pozadí zvýrazní a dodá jim to také opravdu jedinečný vzhled, s jakým se v jiných hrách nesetkáte. Máme také některé objekty v předrenderovaném formátu. Takže dojde k situacím, kdy budou vaše zbraně střílet na helikoptéru nebo jiné objekty, které jsou jinak součástí filmového pozadí. Dokážeme to tak, že pro hratelnost použijeme stejné modely jako pro vyprávění."

Tak náhlý rozpuk originality musí mít nějaký důvod. Paralely můžeme hledat mezi současným stavem videoherního průmyslu a náhlým procitnutím Hollywoodu koncem 80. let, kdy filmařům došlo, že další recyklace *Policejní akademie* už neprojde.

Podceňovat však nemůžeme ani rychlý rozvoj PlayStation2. Směr, kterým se tvůrci nyní vydali - silné napodobování filmového vzhledu, ostře definované postavy a děj, který apeluje na ony temnější stránky lidské povahy - můžeme také považovat za rané pokusy připravit se na technologické vymoženosti, které ztělesňuje Emotin Engine. Posouvají hranice PlayStation, aby zjistili, co bude možné s PS2. Hry jako *Fear Effect* možná povedou ke vzniku nového druhu hrdinů. ■

Pod vlivem...

Když se *Fear Effect* tolik podobá filmu, zajímá vás určitě, co ovlivnilo hry vytvoření. Zeptali jsme se proto producenta hry Johna Zuur Plattena a výsledky vidíte dole. Upíři, vampíři.



AKIRA (1988)
Naprostá šílenost. Tajný vládní projekt ukradne blázen s mimořádnou mozkovou kapacitou. Opravdu velice podivná věda.



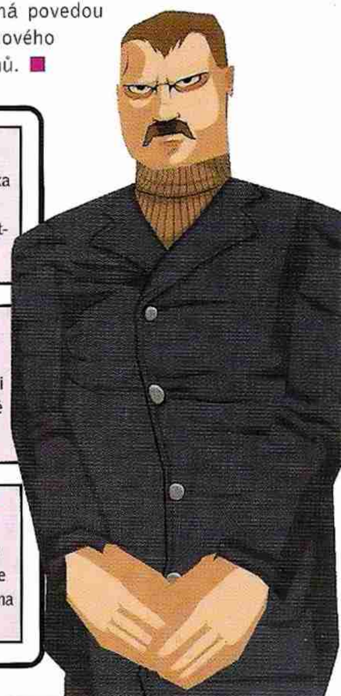
GHOST IN THE SHELL OR KOKAKU KIDOTAI (1995)
Další zpracování japonských choutek ve směsi sci-fi a špionáže, kde hlavní roli hraje žena-robot a její lidský partner.



BRUTÁLNÍ NIKITA (1990)
Současná Francie. Francouzská hrdinka spáchá v omámení drogami vraždu. Tajná vládní kancelář z ní udělá pikantního vraha.

OD SOUMRAKU DO ÚSVITU (1996)
Quentin Tarantino a George Clooney si zkoušejí krvežíznivost v Mexiku. Velké problémy v malém Mexiku? No jasně.

VŠECHNY FILMY CHOW YUNA (S VÝJIMKOU ANNY A KRÁLE)
Přestože by se tak podle jména mohlo zdát, není vůbec tlustý. Naopak - velice tvrdý a skvělý střelec. Hlavní muž Johna Wooa.







Za šťastnou fasádou se pochopitelně skrývá temná komerční realita. Takže můžete nařídit prodavačům, aby jídla více solili, a návštěvníci pak museli sáhnout hlouběji do kapsy a koupit si více pití. A protože váš park je nyní v úžasném 3D, máte možnost prohlédnout si ho i z největší blízkosti, ba co víc, celý si ho projít.



TURISTÉ. NEJPRVE JE ROZESMĚJETE, PAK JIM VYPRÁZDNÍTE PENĚŽENKY.



Theme Park World

"TPW je vítanou změnou oproti všem těm autům a střílečkám

FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	Bullfrog
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	3 a více
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1

Nejprotivnější chlap na světě? Viktor Kožený? Pavel Poulíček a jeho rádoby komentář hokejového zápasu? Ne, vůbec ne. Nejprotivnější chlap na světě je ten Skot, co dává tipy v Theme Park World.

„Váš park má několik cenných rysů," radí. „Je to jako Norfolk ... s bránou." Na poprvé to člověka pobaví (a nechápajícího čecha ani to ne, pozn. redakce). Ale když to slyšíte již po několikatisícáté? A to během několika málo desítek minut? „Už jste skoupil všechny nabízené obchody?" - vskutku užitečná poznámka. „Chcete hledat nějaké další?" - vždyť právě to sakra děláte. Má jediné štěstí, že mimo toto je *Theme Park World* tak skvělý, jinak bychom v téhle chvíli byli na trajektu a mířili do Skotska s plným kufrem pistolek na vodu. Znáte-li původní *Theme Park* (bože, to to letí!), pak se jistě v tomto druhém dílu budete cítit úplně jako doma. Začínáte s pustým pozemkem a jako první věc musíte vystavět nějaké cesty a zábavní atrakce. Pak menší cestičky a pochopitelně nezbytnosti jako stánky s občerstvením a odpadkové koše. Zaměstnáte mechaniky, uklízečky a baviče. Pak už konečně otevřete brány a budete sledovat, jak dovnitř proudí davy.



Nad hlavami jednotlivých lidí se objevují bubliny, kde vidíte, co si myslí. Když uvidíte rozesmátou tvář, je to v pohodě. Když zamračenou, znamená to, že něco není v pořádku. Obrázek hamburgeru vám prozradí, že lidi mají hlad a není, kde se najíst. Znaky „dámy" a „pánové" vás decentně upozorňují, že někteří z návštěvníků mají velmi nepříjemný pocit v oblasti močového měchýře. Nicméně uvidíte-li víc a víc rozzářených tváří, znamená to, že váš park má úspěch. Z toho plyne, že budete mít víc návštěvníků a logicky i větší zisk z prodeje lístků a rovněž větší počet zákazníků v obchodech. Díky tomu můžete utrácet více peněz na expanzi, hledat a vymýšlet nové atrakce.

Dosud je všechno důvěrně známé. Ale jedna velká novinka a výhoda tu je, a navíc je vidět na první pohled: ano, *Theme Park World* je nyní v trojrozměrné podobě. Přesně tak, kolotoče, obchody, stánky - to vše je poskládáno z robustních polygonů. Takže nyní si svůj park můžete natáčet a prohlížet si ho ze všech možných úhlů. A co je ještě lepší - teď se ale něčeho podržte - můžete si vyzkoušet i samotné atrakce.

Opravdu, teď si nevymýšlíme. Jakmile máte dostatek zlatých lupenů na zakoupení kamery (a ke zlatým lupenům dojdeme za chvíli), stačí na něj ťuknout a rázem se ocitnete v perspektivě první osoby. Pak si můžete procházet vlastní park a dívat se, jak se jeví z návštěvníkova pohledu. A můžete jít až ke vchodu do té velké horské dráhy, kterou jste tak dlouho dávali dohromady, a skutečně se na ní svézt. Ve skutečnosti to však zdaleka není tak fantastické, jak to teď zní. Jednotlivé atrakce jsou zblízka celkem hranaté a lidé vypadají doslova hrůzostrašně. Nicméně rozhodně stojí za to, tuto možnost mít.

Kromě jízdy na kolotočích si ale můžete vyzkoušet i jiné atrakce: třeba střelnici, velké puzzle, test síly apod. Ani tato možnost se nestane plnohodnot-





	This Year	Last Year
Money In	$10.880	$40.780
Money Out	$21.000	$30.961
Balance	$49.699	$43.292
Park Value	$13.200	$3.750
Park Rating	Good	Average





Na opravu rozbitých atrakcí si můžete najmout mechaniky, dále se neobejdete bez prodavačů, uklízečů a designérů, kteří budou navrhovat nové atrakce. Dokonce můžete zaměstnávat i mediální hvězdy jako baviče. Hmm, to je zajímavá volba.



Jakmile postavíte svůj park a zaplníte ho atrakcemi, neznamená to, že vám práce končí. Své designéry můžete zaměstnat prací na jeho zdokonalování. Vždy jde totiž něco vylepšit.

JAK... VYDĚLAT MILION



Jakožto majitel velkého komerčního parku máte jediný zájem: co nejvíce svým návštěvníkům provětrat kapsy. Nejsnadnější cestou je zvýšit vstupné.



Ale dost lze vydělat i na obchůdcích a stáncích s jídlem a pitím. Do nápojů musíte dávat co nejvíce ledu a hamburgery dělat z co nejtučnějšího masa.



Šance vydělat je ale i na střelnicích a podobných atrakcích, zejména snížíte-li šance na eventuální výhru. A nezapomeňte také na obchod se suvenýry, kde budete prodávat předražené upomínky na pamětihodný den.

a rozhodně bude ozdobou každé sbírky her. ”

ným konkurentem *Point Blank*, nicméně to asi nikdo ani nečekal. Navíc jsou velmi příjemným způsobem, jak vydělat výše zmíněné zlaté lupeny. Ty lze získat i tehdy, když splníte jisté finanční úkoly - třeba zůstanete v „byznysu" rok anebo uděláte obrovský zisk. A tyto zlaté lístky mají klíčový význam, když přijde na ... cestování z ostrovu na ostrov.

Vypadáte zděšeně, ale ne, ani teď si z vás neděláme legraci, je to skutečně pravda. Tentokrát zde nemáme jenom *Theme Park*, ale hned celý svět, který se rozprostírá na souostroví různě pospojovaných ostrovů. Můžete přeskakovat z ostrovu na ostrov, otevírat nové parky, kde budou větší a lepší atrakce, a tak můžete postupně vystavět obrovské zábavní impérium. Tedy přeci jen s jistým omezením - najednou můžete mít otevřeny pouze tři parky, možná z důvodu kapacity paměti. Ale i tak. Navíc vůbec nemusí vypadat stejně ani podobně, existují totiž hned čtyři styly parku - Lost Kingdom, Land Of Dreams, Halloween a Space, přičemž každý má svou vlastní scenérii a svůj vlastní typ atrakcí.

Všechny tyto rysy jakoby byly odpovědí na hlavní kritiku, jež se snášela na původní hru: že se stávala poněkud bezpředmětnou, jakmile jste postavili a zaplnili svůj park. Výsledkem je hra, která vás jednoduše nepustí do postele, protože atrakce jsou s každým dalším krokem vpřed lepší a lepší. Už si myslíte, že nějaký kolotoč nic nedokáže trumfnout, když tu najednou natrefíte na něco mnohem lepšího, třeba Gorilla Thrilla, kde se lidé prohánějí v korunách stromů na hřbetě obrovských opičáků.

Theme Park World je tak vlastně veskrze vynikající zábava. Dokonce i ovládací systém je úžasně jednoduchý a velice přívětivý. Nemusíte se obtěžovat s hledáním nějakého kurzoru - jednoduše projedete obrazovku, až žádanou věc dostanete doprostřed, a pak se vám v rohu obrazovky objeví symboly, které ukazují, co se stane, stisknete-li to a to tlačítko. Takže postavit tu obrovskou horskou dráhu zase není taková fuška. ▶





Prezentace je vskutku třídová a najdete tu hodně velmi povedených detailů, třeba noty řinoucí se z ovladače hlasitosti.

JAK SI...
POSTAVIT HORSKOU DRÁHU



Horské dráhy možná vypadají až nechutně komplikovaně, nicméně až neuvěřitelně snadno ji postavíte. Nejprve pochopitelně musíte najít vhodné místo a na něj umístit základní blok.



Pak postavíte základy, na nichž spočívá samotná dráha. Podle jejich postavení, výšky a natočení se pochopitelně bude otáčet i dráha - a taky si musíte vyjasnit, jak drsnou chcete horskou dráhu mít.



Pak už vám zbývá udělat jen cestičku, kterou spojíte vchod a východ z horské dráhy s ostatními atrakcemi. A nezapomeňte před vstupní bránou udělat dostatečné místo pro fronty.



Jakmile je dráha postavená a v provozu, můžete se přepnout do kamery a svou práci si také na vlastní kůži vyzkoušet.

„Nyní si park můžete natáčet a prohlížet ze všech úhlů."

A kromě kaledonského komentátora (pochopitelně!) bychom měli jen jednu připomínku. Když si postavíte takový slušně velký park a zaměstnáte několik mechaniků a uklízečů, pak si odejdete dát něco na zub, kouknout se na televizi anebo případně zavolat babičce (pan Petrák pochopitelně vnoučatům, pozn. redakce), uvidíte, že park ve vaší nepřítomnosti nadále vzkvétá. Nic se nezhroutilo, všichni jsou šťastní a vy máte desítky tisíc dolarů. To by se asi každý manažer cítil jaksi nadbytečný. *Theme Park World* je jinak vítanou změnou oproti všem těm autům a stříleckám a rozhodně bude ozdobou každé sbírky her. Jenom doufejme, že příště bude možnost toho komentátora alespoň občas vypínat.

Jonathan Davies



Vyzkoušejte atrakce z pohledu návštěvníka. A pochopitelně, protože vám to tu patří, můžete předbíhat ve frontě.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

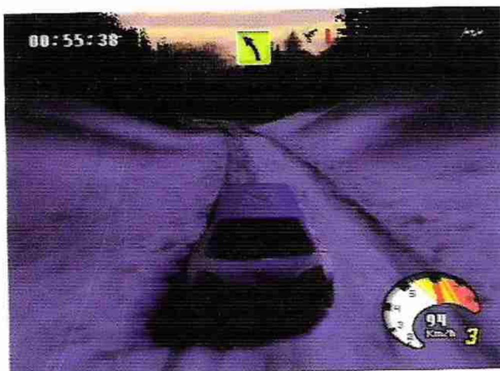
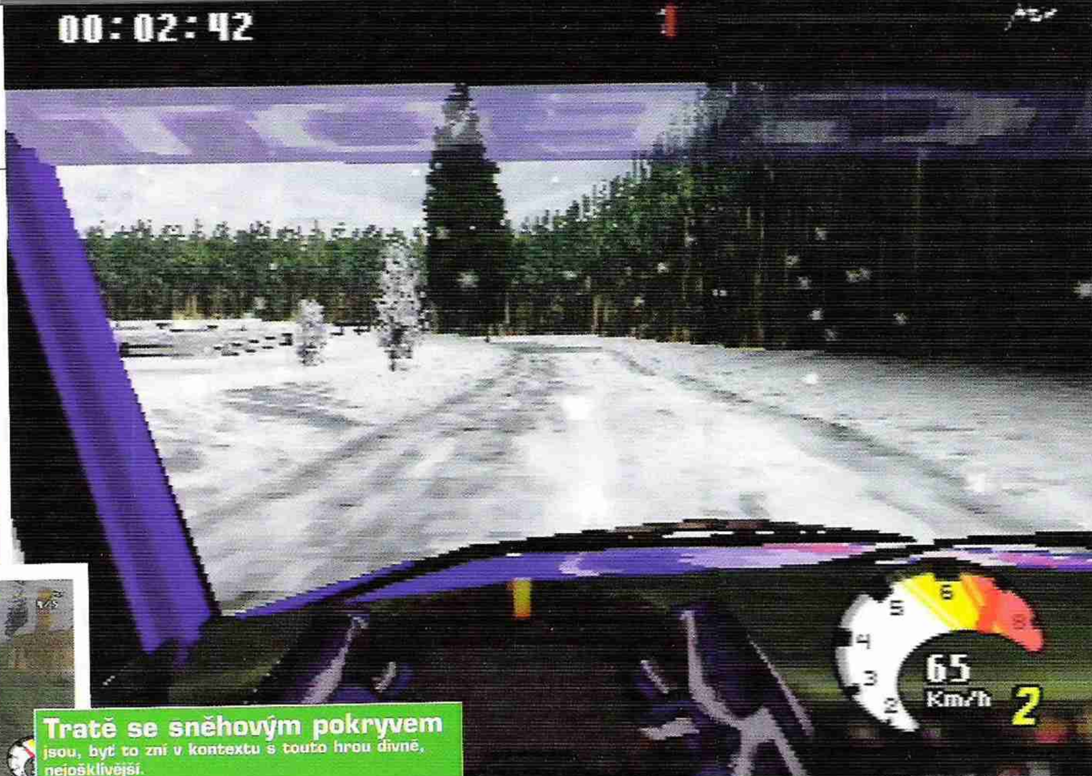
SIM CITY 2000
Podobně složitý systém budování impéria, byť nenabízí tolik legrace.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Zaujme na první pohled i z dálky. Zblízka to je už horší.	7
HRATELNOST:	Špičkový manažerský železniční simulátor s odporným rozhraním.	8
ŽIVOTNOST:	Jistě nějakou dobu vydrží, nicméně po několika dnech vám to přijde stále stejné.	8

CELKOVĚ
Šťastné davy proudící do vašeho parku, abyste je obrali o vše, co mají. Skvělé atrakce, ale nepříliš povedená grafika. Jinak příjemné pokračování slavné hry. Tak rááááčte vstoupit.

8 Z DESETI



Tratě se sněhovým pokryvem jsou, byť to zní v kontextu s touto hrou divně, nejošklivější.

DALŠÍ NÁDHERNÁ HRA OD ELECTRONIC ARTS. GRAFIKA ALE NENÍ VŠE.



Rally Championship

"Hlavně průjezd kolem stromů nebo telegrafních sloupů je

FAKTA

VYDAVATEL:	Electronic Arts
VÝROBCE:	Hotgen Studios
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nepotřebná
POČET HRÁČŮ:	1 až 2

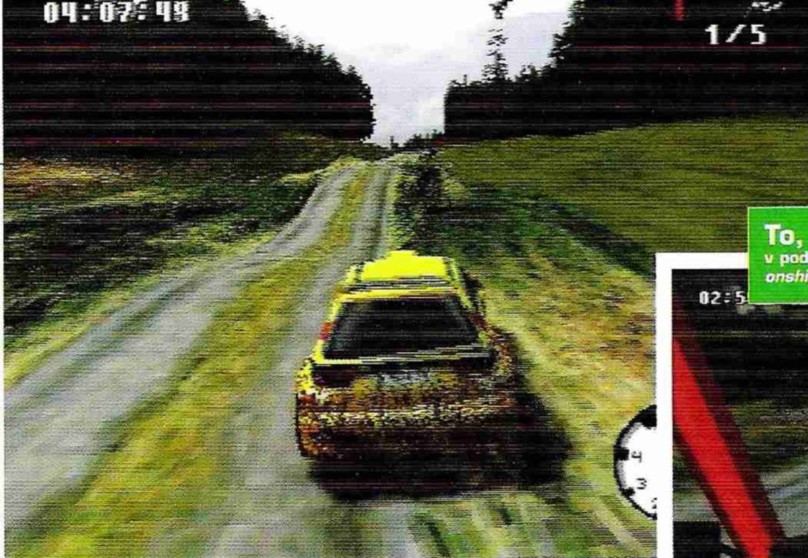
V bahně se dá dělat leccos. Lidé se zdravotními problémy berou drahé bahenní koupele, aby tak zabránili postupnému rozkladu svých těl. Dívky bažící po kariéře hollywoodských hvězd častokrát začínají svou dráhu na podlaze nějakého podniku pro pány oděny pouze do přisprostlého bahenního oblečku. Což není nic proti obyvatelům chudších oblastí naší planety, kteří si z rozmočené hlíny stavějí celé domy a v obdobích hladomoru jí simulují i oblíbenou prosnou kaši. Prostě bláto nad zlato.

Automobilové závody, jimž se říká rallye, se snaží tohoto nevyčerpatelného elementu také využít. A nejen jeho. Šotolina, asfalt, kamení, sníh a led dělají z rallye naprosto originální druh závodu, jehož atraktivita, často posílená zmasakrováním několika odvážných diváků, je snad srovnatelná i s popularitou Formule 1. Fakt, že rallye není vedlejší kolejí automobilových závodů, se pokusil potvrdit i *RCh.*

Ačkoliv název hry zní poměrně světově, je hned na úvod nutné podotknout, že do světa se moc nepodíváte. Pokud jste si tedy brousili drápy na novozélandskou nebo argentinskou rallye, potom si nechte rychle zajít chuť, poněvadž *RCh* není ničím jiným než Mistrovstvím Velké Británie. Spokojíte-li se s tím, že nevytáhnete paty z britských ostrovů a tím pádem, že jsou všechny závody podobné Rallye Šumava, pak by tento menší eticko-komerční prohřešek neměl nikomu příliš vadit. Zpočátku je vaše řidičská a hráčská pozornost otupena úžasně sugestivní 3D grafikou, ale po několika prvních zatáčkách zjistíte, že není vše tak dokonalé, jak to vypadá. A to je ještě jemně řečeno. Kdybychom si nebrali žádné servítky, mohli bychom o *RCh* prohlásit, že je to jediný a vlastně i nejlepší simulátor jízdy s hasičským žebříňákem. Tak nevyzpytatelná je fyzika automobilů a jejich interakce s okolním prostředím. Hlavně průjezd kolem stromů nebo telegrafních sloupů je sázkou do loterie. Jednou, když se pokoušíte kolem těchto zařízení prosmýknout, otočí vás bez jakýchkoliv zábran kolem vlastní osy. Podruhé, když už si v očekávání tvrdého nárazu zakrýváte instinktivně rukama obličej, projedete kolem jako nůž máslem. Věřte tomu, nebo ne, ale nic vám v ústech nevysuší závodnickou slinu víc než tyto nedochytávky.

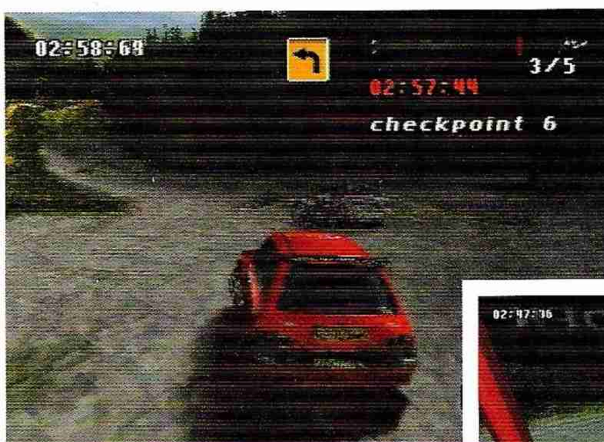
Kromě toho, že si připadáte spíš jako Alenka v říši fyzikálních divů, uvědomíte si i spoustu dalších podivných nebo méně obvyklých věcí. Do očí, či spíše do prstů bije například i jiný způsob ovládání. Ano, k dispozici máte plyn, brzdu i ruční brzdu, ale ve hře se málokdy dostanete do situace, kdy budete muset použít brzdu nebo, nedej bože, její ruční provedení. Vše, a to zahrnuje i 180-ti a vícestupňové zatáčky, zvládnete pouze včasným uvolněním nohy-palce z plynu. Možná, že to někomu bude vyhovovat, ale ti, kdo ochutnali skutečný požitek z jízdy v podobě *Gran Turisma* nebo *Colin McRae Rally*, nad tím s největší pravděpodobností asi ohrnou nos.

Poslední kapkou v moři nedotaženosti jsou herní módy. V hlavním trumfu hry, Championshipu, musíte projet všech šest rallye. Nestane se, že vás na trati toho či onoho závodu někdo předjede nebo vy naopak předstihnete někoho jiného. Jde pouze o osamělou jízdu proti času, což závodníkům, kteří mají na trati rádi společnost, určitě nesedne. Navíc tuto veskrze

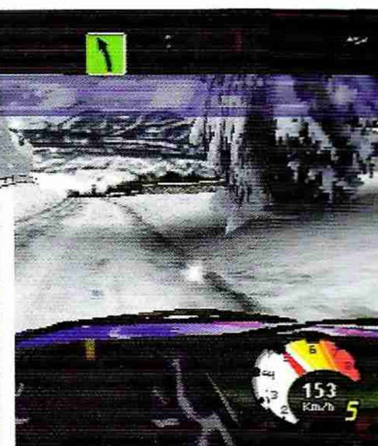




To, co vidíte na okolních obrázcích, je v podstatě všechno, na co můžete v *Rally Championship* narazit.







Většina aut má náhon na přední kola, což by hráčům zvyklým na jízdu ve čtyřkolkách mohlo dělat problémy.

JAK...
NEPOUŽÍVAT BRZDU



Opravdu není v zatáčkách nutné používat brzdu. Fakt. Ve chvíli, kdy se blíží zatáčka, zkrátka sundejte prst z plynu...



...jednoduše stiskněte d-pad do směru, kam chcete jet. Auto se dostane do smyku. Pak stiskněte d-pad do opačného směru a...



...pokud máte čtyřkolku, můžete klidně dupnout na plyn a zatáčka zůstane za vašimi zády. Jednoduché, že?

sázkou do loterie."

depresivní záležitost jen podtrhává nudný design většiny tratí. Po třech závodech máte pocit, že jste všechno viděli a nemůže vás nic překvapit.

Co říct na závěr? Snad jen, že *Rally Championship* je jedna z nejkontroverznějších her, kterou jste kdy mohli vidět. Potvrzuje starou hráčskou pravdu, že dokonalá grafika, 21 skutečných automobilů (nechybí mezi nimi ani škodovky) a 36 tratí nemůže zakrýt fakt, že hra nehorázně ztrácí na hratelnosti, a tudíž i zábavě. Proto pokud před *GT* dáváte přednost terénním závodům, tak raději oprašte vynikající *Colin McRae Rally* (popřípadě vyčkejte druhého dílu, jemuž se na zoubek podíváme příští měsíc), než abyste svůj hráčský talent utopili u poněkud nevyrovnaného *Rally Championship.*

Jan Bílek



Délka jednotlivých závodů se pohybuje okolo pěti minut. A na všechno jste sami.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

COLIN MCRAE RALLY
Příjemná hra, která neobětovala zábavu akurátní simulaci.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Těžko něco vypadá lépe.	10
HRATELNOST:	Hromada aut a tratí, ale skoro k ničemu.	4
ŽIVOTNOST:	Tři hodiny, než úplně procitnete.	4

CELKOVĚ
Jste-li na hraní her závislí, pak zkuste *RCh.* Zaručeně vás vyléčí.

6 Z DESETI





Strčte cédéčko do PlayStationu a ocitnete se ve světě věčné zimy, kde se budete moct bez rizika úrazu stát hrdinou snowboardu.





PRKNA, KTERÁ ZNAMENAJÍ SVĚT - NEBO ZLOMENINU NOHY.



Cool Boarders 4

"Třicet nových tratí, hafo tajných misí a především opravdoví

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	989 Studios
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nepotřebná
POČET HRÁČŮ:	1 až 4

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

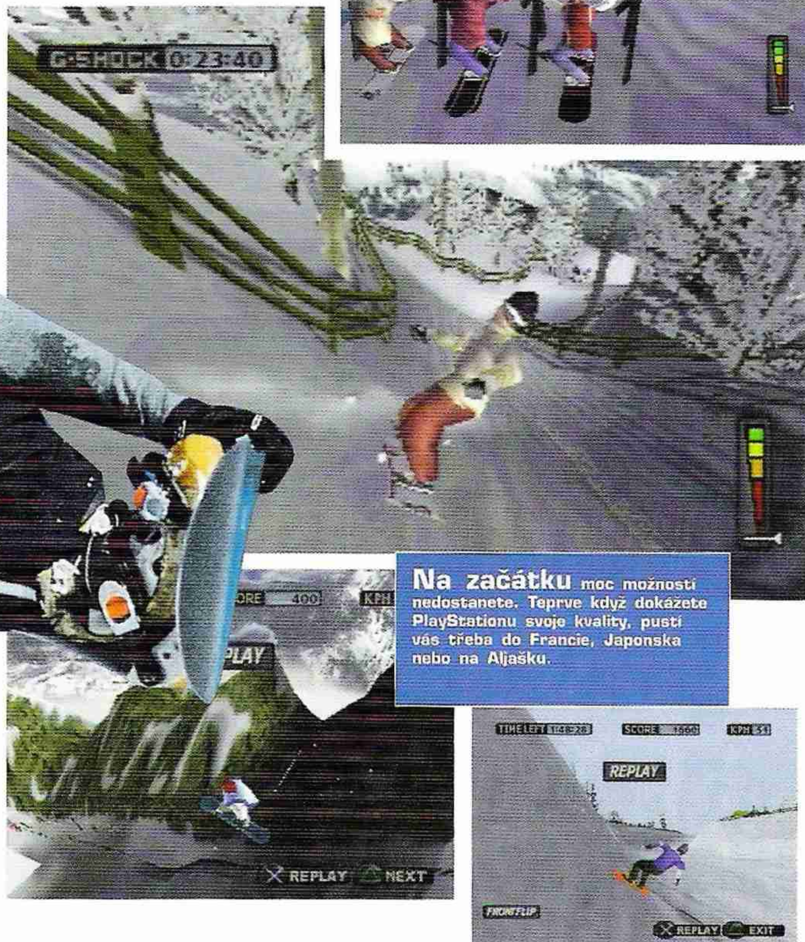
MTV SNOWBOARDING
Všechny tradiční možnosti tu jsou, ale chybí vymakanost vlastní sérii Cool Boarders.

Sníh. Jaké krásné a bíle načechrané představy vyvolávají tyhle čtyři písmena. U některých jedinců je ta představa spojena s brčkem labužnicky zaraženým v nose a cestičkami z koksu vlídně se linoucími po přátelsky dřevěném stole, my chudší si pod tím představíme jen hromady bezprizorních vloček povalujících se po zemi s nonšalancí profesionálních houmlesáků. Šňupat se sice nedají (vločky, houmlesáci se našňupnou velice snadno), ovšem zase mají jiné využití. Namátkou - můžete z nich dělat malé koule a házet je po ostatních idiotech, kteří vylezli ven na mráz, nebo z nich můžete hňácat větší koule a stavět z nich sněhuláka nebo z nich můžete udělat jednu gigantickou kouli, vydlabat ji a pak ji pronajímat na zimu jako hotel pro valutové cizince. Ovšem nejen koulemi živ je člověk, a tak je dobře, že se sníh dá využít k jiným účelům - kupříkladu k lyžování, sáňkování, bobování, snowboardování a k výrobě počítačových her.

Série *Cool Boarders* patří k těm nejúspěšnějším hrám, které inspirovaly zimními sporty. Za prvé je to tím, že se věnuje módnímu snowboardingu, a za druhé - je prostě dobrá. Kombinuje v sobě klasické závody (vylepšené o možnost mlácení protivníků) s možností předvádět nazkoušené parádičky s prknem a objevovat nevyzkoušené (a těm, co v životě hráli alespoň jednu bojovku, nemusím vysvětlovat, jaká je to rozkoš, když experimentálním kombinováním knoflíků vyvoláte efektní kombo).

Ti, co si koupí *Cool Boarders 4*, nemusí trnout strachem, že by jim nad novinkou samým překvapením zaskočila bábovka. Dostanou všechno to, na co jsou zvyklí - jen v podstatně vylepšeném provedení. Kromě vypulírované grafiky je tu především třicet nových tratí, hafo tajných misí a především - slavnostní fanfára - opravdoví mistři snowboardu v hlavních rolích. Pokud byste si chtěli dělat evidenci, je jich šestnáct a jsou mezi nimi takoví borci, jako je Jim Rippey nebo Jimmy Halopoff (přiznávám se, že mi ta jména vůbec nic neříkají, ale tvůrci tvrdí, že jsou to snowboardoví giganti, a tak to tady papouškuju jako totální idiot). Kromě toho máte možnost postavit se na prkna od těch nejprestižnějších prknovacích společností (pro fanatické počtáře - třicet čtyři kousků) nebo si vzít do ruky hoblík a vystrouhnout si desku sám.

Co se týče samotné hry, většinu času se budete řítit z kopce - někdy se bude hrát jenom na rychlost a úkolem bude dojet jako první do cíle (Downhill), někdy se přitom budete muset ještě trefit do branek (CBX), někdy se zas bude hrát na parádičky a kritická porota bude hodnotit vaše přemety a ostatní vzdušné kreace - tedy pokud po jejich předvedení neskončíte zarytí hlavou do sněžné brázdy (Slope Style, Big Air, Half Pipe). Všechny tyhle věci si můžete nejdřív vyzkoušet v poklidném Practice módu, pak po jednom pokořit v Single Event Mode, v zápětí se vrhnout na globální Tournament a jako bonus si změřit síly s nejlepšími v Trickmasterovi, kde musíte v krátkém čase ukázat, co ve vás opravdu vězí. Ačkoliv je jasné, že prostředí moc velkou pestrostí oplývat nebudou (bude to z kopce a bude tam sníh), firma 989 se snažila aspoň detaily zachránit



Na začátku moc možností nedostanete. Teprve když dokážete PlayStationu svoje kvality, pustí vás třeba do Francie, Japonska nebo na Aljašku.





Urob si sam. Čili - vem flák masa a sám si z něj uplácej vlastního snowboardistu. Rozhodni, kolik bude vážit, kolik měřit a jakou barvu bude mít jeho větrovka.

JAK NA TO...
PĚTIDENNÍ

DEN PRVNÍ: DOWNHILL



V tomhle módu musíte bojovat proti třem protivníkům. Nejlepším způsobem je držet se v prostředku cesty, kde je sníh nejuježdělnější a nejrychlejší, a každého, kdo se vám připlete do cesty, bez milosti praštit.

DEN DRUHÝ: SLOPE STYLE



DEN TŘETÍ: HALF-PIPE

Nezbývá, než si pořádně nacvičit svých pár triků, abyste se vůbec chytli ve Slope stylu. A pak během Half-Pipeu předveďte tolik nových triků, co se do porotců vejde.

DEN ČTVRTÝ: BIG AIR



I když je tenhle level dost krátký, počet a délka skoků a letů to plně kompenzuje. Kolik přemetů, výkrutů, otoček a dalších triků dokážete předvést, než si vás podá zledovatělá zem?

DEN PÁTÝ: CBX



To samé jako den první, jenže se při jízdě z kopce ještě musíte trefit do slalomových branek. A pokud všechno dokončíte v módu pro profíky, získáte navíc přístup do Special módu plného tajných misí.

mistři snowboardu v hlavní roli"

hráče z osidel monotónnosti. Tu podél cesty stojí skromná vesnická chaloupka, tu nějaká kovová konstrukce trčí ze sněhu, tu se rozbitý stůl maskuje v závěji, prostě zemský ráj to na pohled. Tedy většinou stejně budete mít tolik práce s krasojízdou, že nebudete mít čas koukat, co kde lítá, natož co kde stojí, ale když si ten čas najdete, tak aspoň víte, kde to hledat.

Cool Boarders 4 je důkazem toho, jak nerady se firmy vzdávají svých vyzkoušených games. Proč taky? Stačí vzít úspěšný titul, jeho grafickou stránku trochu přeleštit rukávem, přihodit pár drobných herních vylepšení, číslovku u názvu zvětšit o jednu - a další prodejní hit je na světě. Někdy to vyjde, někdy ne. U *Cool Boarders* s pořadovým číslem *4* to vyšlo. ■

Jiří Pavlovský



Ani tohle není žádné překvapení. Rozpůlená obrazovka neomylně věští hru pro dva. Tedy, pokud vám někdo nerozsekl televizi.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Co se dá na sněhu zkazit?	7
■ HRATELNOST:	Pořád jde zkoušet nové triky.	7
■ ŽIVOTNOST:	Máte dost soutěží, aby to chvíli vydrželo.	6

■ CELKOVĚ
Totální sázka na jistotu. Stará dobrá hra v novém dobrém kabátu. Pro příznivce snowboardu je to povinnost, ostatních se to netýká.

7 Z DESETI



Kombinace ješitnosti
a rytmického neumětelství se nedoporučuje. Psychickou újmu by vám mohl způsobit tenhle posměváček komentující nekompromisně váš výkon.

HUDEBNÍ SONDA DO JAPONSKÉ DUŠE



Beatmania

„Na vašem výkonu především záleží, jak bude daný kus znít."

FAKTA

VYDAVATEL:	Konami
VÝROBCE:	Konami
DATUM VYDÁNÍ:	březen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 2

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PARAPPA THE RAPPER
Vtipná a rytmická rozpustilost s japonským psem. Zábavnější, než se zdá.

Dlouhé čekání úzkého okruhu milovníků orientálních bláznivin je u konce. Ovšem radovat se může i daleko více „duševně zdravých" hráčů. *Beatmania*, zvnějšku viděno obskurní hudební hra, se totiž při bližším seznámení jeví jako originální a zábavný titul. Po *Final Fantasy* je to další významný argument proti zažité představě, že psychy potomků samurajů a střízlivých Evropanů nejsou kompatibilní. Přátelé, je to jen hloupá pověra (i když kolik z vás by bylo ochotno přijmout zaměstnání pilota kamikadze?).

Na pozadí zní základ skladby, do rytmu vám „padají" čárky, které je třeba ve správný okamžik potvrdit zmáčknutím příslušného tlačítka, čímž vlastně doplňujete hudbu o chybějící prvky. Hra vyhodnocuje vaši přesnost u každé jednotlivé úsečky čtyřstupňovou škálou (Great!-Good-Bad-Poor) a také komba a na základě toho vám uděluje kladné, případně záporné body. Pro postup do další úrovně je nutné splnit limit.

Samotná tato činnost je velice zábavná. Spoluvytváříte každou skladbu a nejpříjemnější je právě skutečnost, že na vašem výkonu především záleží, jak bude daný kus znít. Jsou úseky, kdy pouze doplňujete rytmickou složku (v technu jednoduché duc-duc, které hravě zvládne i šimpanz, jinde extrémně složité figury). Dále tu jsou části, kdy „zpíváte" - každé slovo jedno tlačítko, ale úplně nejzajímavější jsou ovládané melodie (do šesti tónů), kdy se váš ovladač promění v jakýsi základní hudební nástroj a vy je budete muset regulérně zahrát. Asi si snadno dokážete představit, jak bude skladba znít při nízké přesnosti: zešílí z toho i průměrně hluchý senior. Dokonalé provedení však má za následek vrcholné uspokojení na vaší straně a sexy pohupování boky na straně vaší partnerky. Samozřejmě úplně nejlepší je hra ve dvou, kdy je třeba doporučit stereo výstup (každý hráč má jeden kanál).

Klíčový význam má výběr hudby. Příjemná je rozmanitost - od infantilního kočičího mňoukání „stylu" Cheese přes veškeré odrůdy klubového tanečna až po metalickou variantu motivu z *Metal Gear Solid*. Hodně bude záležet nakolik si jednotlivé skladby, jejich melodiku a rytmus, zažijete. Je totiž nutné být na grafické nápovědě co nejvíce nezávislý, naučit se tónová „komba" a reagovat v podstatě muzikálně, jinak nemáte šanci stíhat náročnější kusy.

Beatmania je krok velmi správným směrem - kdyby měla více možností a módů, trochu lepší motivační systém a o něco více skladeb, stala by se klasikou i v Evropě. Takto si zaslouží jen vřelé doporučení.

FariD Starman

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Jednoduchá a vtipná.	6
HRATELNOST:	Tohle jste si ještě nevyzkoušeli a je to zábava.	8
ŽIVOTNOST:	Chtělo by to více skladeb a módů.	6

CELKOVĚ
Chcete-li zapřáhnout své hudební střevo, volte raději *Music 2000*, pokud je ovšem vaším cílem pobavení se se skupinou přátel, *Beatmania* účel splní beze zbytku. Chce to ovšem alespoň pozitivní vztah k moderní hudbě.

7 Z DESETI







Vzhledově působí *Music 2000* mnohem profesionálněji než jeho předchůdce. Ale nebojte se, zároveň se ovládá ještě snadněji.

OBĚTOVALI JSTE PRO RODINU KARIÉRU HUDEBNÍKA? MÁTE JEŠTĚ JEDNU ŠANCI!



Music 2000

„Můžete vyzkoušet, jak zní skladba s nasazeným echem."

FAKTA

VYDAVATEL:	Codemasters
VÝROBCE:	Jester Interactive
DATUM VYDÁNÍ:	listopad
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	průměrná
POČET HRÁČŮ:	1 až 4

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

MUSIC

Má sice relativní nedostatky, ale zato je k mání za menší peníze.

Obě díly *Musicu* jsou playstationovými tituly, které nelze ani při nejvolnějším chápání významu toho slova označit za hru. Zde je deset důvodů, proč miluji *Music 2000* (a proč je lepší než první díl):

Za prvé: design. Vývojář Jester odvedl naprosto úžasnou práci, když zpřehlednil grafické zpracování všech tabulek, diagramů a tlačítek ve hře. S tím souvisí i za druhé: ovládání základních funkcí. Přepínání mezi jednotlivými funkcemi, které *Music 2000* nabízí, je nyní daleko intuitivnější a opět přehlednější. Například nastavení jednotlivých efektů na riff byla v předchozí verzi jedna z nejotravnějších věcí, zde je otázka dvojího zmáčknutí tlačítka (resp. kliknutí myši). I výběr a kopírování určitého již vytvořeného úseku je o dost jednodušší. Za třetí: globální efekty. To je velmi užitečná věc, která dříve citelně chyběla. *Music 2000* obsahuje kromě řádků pro tracky a bpm ještě další řádky pro globální nastavení efektů. Můžete tedy vyzkoušet, jak zní skladba třeba s nasazeným echem na mezihru. Nebo můžete skladbu ukončit snižováním hlasitosti.

Za čtvrté: Možnost nastavit délku riffů. Pokud jste si chtěli vytvořit vlastní riff, dříve vám *Music* nabídnul pouze délku čtyř taktů. Pokud jste chtěli vytvořit delší sekvenci, museli jste jich vytvořit několik a „nalepit" je na sebe. Zde si můžete předem zadat délku riffu a pak celou žádanou sekvenci tónů zadat do jediného okna. Za páté: vytváření kopií riffů. Pokud chcete vytvořit další riff, který bude stejný (při využití jiného nástroje) nebo velmi podobný, nemusíte zdlouhavě „opisovat". Za šesté: knihovna riffů a nástrojů. Je ve třech základních bodech lepší. Jednak má mnohem smysluplnější členění, jednak je to žánrově pestřejší: nabízí se i široká škála pro virtuální rockery a zejména zvuková kvalita je o třídu vyšší.

Za sedmé: můžete samplovat z vlastních CD! Úžasná věc a nekonečné zvukové možnosti pro vaši tvorbu. Za osmé: můžete se ve čtyřech lidech pobavit v módu Jam (joypady hrajete buď smyčky, nebo tóny jako na hudební nástroj). Za deváté: můžete vytvářet mnohem propracovanější a pohlednější videoklipy. Navíc máte k dispozici i stroboskop, který reaguje na vybranou rytmickou stopu! Za desáté: *Music 2000* využívá přehlednějším způsobem (grafické znázornění aktuálního stavu) paměť PlayStationu. Ovšem základní problém zůstává na místě: paměť konzoly (a memory karet) je, zvláště vzhledem k možnosti vlastního samplingu, totálně limitující. Pokud bude zajištěna kompatibilita s PS2 a její paměti, je tu teoretická šance, že za rok využijeme tuhle skvělou věc ještě lepším způsobem.

FariD Starman

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín **VERDIKT**

GRAFIKA:	Hi-res, funkční, příjemná a přehlednější.	8
HRATELNOST:	Stupidně jednoduchá, nebo extrémně složitá. Zvolte si.	8
ŽIVOTNOST:	Nekonečné možnosti, je-li muzika vaše hobby.	10

CELKOVĚ
Malý zázrak, který dokáže nahradit řadu elektronických hudebních nástrojů a přídavných zařízení. A stojí zlomek jejich ceny. Chcete dělat hudbu pomocí PlayStation? Nemáte lepší volbu!

9 Z DESETI



Grafika možná není nejsvůdnější na světě, ale má své kouzlo.











Bojové scény nejsou tak propracované jako v *FFVIII*, ale mají tempo.

NENÍ VŠECHNO BAHNO, CO JE HNĚDÉ.



Grandia

Příběh v Grandia je emotivní jako romantická komedie.

FAKTA

VYDAVATEL:	UBI Soft
VÝROBCE:	Inhouse
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1

Svojí podstatou je *Grandia* minimalistická hra role-playing, kde se relativně poklidné momenty střídají s chvílemi extrémního nebezpečí. V klidnějších částech se potulujete po okolí a povídáte si s šílenými obyvateli, nakupujete věci a prozkoumáváte okolí. V nebezpečných sektorech s obyvateli bojujete a opět prozkoumáváte okolí. Najde se tu několik prvků, které jsme dosud v japonských RPGčkách nijak nežrali, ale zatím se je také nikomu nepodařilo seskupit do tak půvabné sestavy. Jednou z hlavních silných stránek *Grandia* je rychlost, které zároveň pomáhá i přímá vazba na hratelnost. Zatímco ve *Final Fantasy VIII* vyvolání Guardian Force dodávalo hře epický nádech, boje působily jako devítihodinová verze *Das Boot*. Tady jsou pohyby rozstříhány do krátkých, vysoce stylizovaných animovaných sekvencí a tak se dosáhlo vražedné rychlosti. Nejvítanější změnou oproti klasickému vzoru je, že se *Grandia* obejde bez náhodných bojů, které kazily *Final Fantasy*. Po herním světě se sice potulují tlupy příšer, ale s trochou šikovnosti se jim můžete vyhnout. Co víc, když je napadnete zezadu, získáte bonus, a necháte-li je přiblížit se, můžete také padnout do léčky.

RPGčka ale stojí a leží na kvalitě příběhu a ten v *Grandia* je až opovážlivě emotivní, jako dobrá romantická komedie. Mísí se tu sci-fi s postavami, které připomínají dětské filmy. A to je, možná trochu nečekaně, dobře. Takže *Grandia* je přesně tím typem hry, který se vám vkrade pod kůži a kvůli kterému zapomenete na obvyklou hodinu, kdy se odebíráte na lože. Sednout si k ní jen na chvilku prostě nejde.

Kieron Gillen

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

FINAL FANTASY VIII

Hrdinný vládce svého žánru, jehož výpravnost by mu mohl závidět skoro celý Hollywood.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Nijak zvlášť nelne ke konzole příští generace, drží se spíš konzoly generace minulé.	4
HRATELNOST:	Dost podobná Japonskému RPG na to, aby okouzlila..	8
ŽIVOTNOST:	Dlouhatánská adventura, kde rozhodně máte co prozkoumávat.	8

CELKOVĚ
Grandia sice postrádá širokou přitažlivost mistrovského díla Squaresoftu, ale nepříliš působivou grafiku více než kompenzuje čistou dobrodružností staré školy.

8 Z DESETI



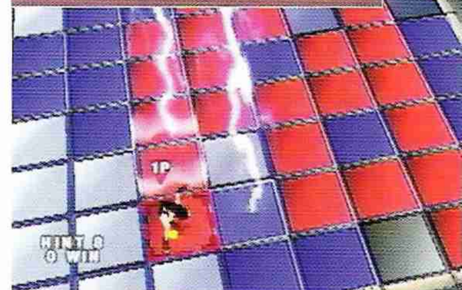
Nahoře: překážkový běh, kde je rozbíjení huby mezi maratónci nejen povoleno, ale přímo doporučeno. Dole: Kdo se první došustí pískem k vlajce, vyhrál. A bude mít vlajku. A bude moct běžet pískem dál. Super.



Cloud Strife verus Tifa Lockhartová. Každý z nich má v zásobníku několik hustých kopů, kterými hladce vydrtí svého soupeře. Stačí praštit čtyřikrát a máte vyhráno.



Archeolog a dobrodruh Koji Masuda se svým věrným štítem a mečem, ztracen v záhadném labyrintu, právě bojuje s krabicí, která zuřivě cvaká víkem.



OPULENTNÍ HOLOGRAFICKÁ PROJEKCE, KTERÁ MASKUJE SUCHÝ ROHLÍK.



Ehrgeiz: God Bless The Ring

"Ehrgeiz je rohlík ve své krystalicky čisté podobě."

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Dream Factory
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	13 let
ANGLIČTINA:	nepotřebná
POČET HRÁČŮ:	1 až 2

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

BUSHIDO BLADE
Klasika se skutečnými souboji s meči

Představte si, že máte hlad. Ne sice takový ten hlad, jako když ležíte na zápraží bambusové chýše, lezou po vás mouchy a vy máte břicho, jako byste spolkli medicimbal, ale pořád je to docela slušný hlad. A někdo k vám přijde a řekne: „Hele, tady mám plný stůl žrádla." „Bezva," řeknete si a vrhnete se na to. Vypadá to jako plný stůl žrádla, voní to jako plný stůl žrádla, když to ochutnáte, chutná to jako plný stůl žrádla. Tak se do toho pustíte. A najednou to blikne, holografická projekce zhasne a vy zjistíte, že jediné, co na tom stole je a do čeho jste se s takovým nadšením pustili, je jeden suchý rohlík. Ještě ke všemu včerejší. A bez máku.

Ano, přesně takhle působí Ehrgeiz. Rozbalíte, otevřete, vyndáte, zasunete, zmáčknete. Vyskočí na vás totálně bombastické intro (popravdě řečeno nejlepší intro, jaké jsem za poslední dobu viděl, natočené a sestříhané v tom správně zběsilém duchu hongkongských akčních filmů) a vzápětí základní menu. Tam zjistíte, že místo jedné hry jich máte několik: normální bojovku, regulérní RPG a čtyři minihry (plážové závody, battle piškvorky, překážkový běh s mlácením a kontinuální nonstop řežbu). „Super!" zajásáte, „Plný stůl žrádla." Rohlík přijde za cca třičtvrtě hodiny.

Bojovka sice vypadá hodně cool, má podobně členitý terén jako *Destrega*, jsou tu postavy z *Final Fantasy* (Cloud Strife, Tifa Lockhartová a Sephiroth) a jejich kung-fu figury vypadají správně hyperkineticky *(Ehrgeiz* je další hrou, kde se dá vysledovat vliv filmového megahitu Matrix), ale co je to platné, když většina úderů je příliš rychlých a příliš smrtících, takže jednotlivými souboji proplouváte snadno jako kartáček na zuby ústní dutinou malomocného (a také to znamená, že nějaké prudké vylepšování a učení se vychytaných komb se také nekoná - jste borci už na startu, co byste se ještě mohli učit?).

RPG má sice všechny náležitosti jako inventář, možnost rozšiřovat svůj magický repertoár a vrhat po nepřátelích stále silnější firebally, ale po chvíli hraní zjistíte, že vám automaticky generované holé podzemní kobky začínají lézt silně na nervy, skoro stejně jako to, že vaši soupeři jsou pochodující muchomůrky, ještěři v kraťasech a zuřivé kusy nábytku.

O minihrách se dá říct pouze to, že jsou sice zábavné, ale jsou opravdu jenom mini, takže vám nevydrží dlouho. Navíc minisukně je zábavnější. Upřímně řečeno, nenapadá mě, co k tomuhle poměrně tristnímu výčtu dodat. *Ehrgeiz* je prostě rohlík. Rohlík ve své krystalicky čisté podobě.

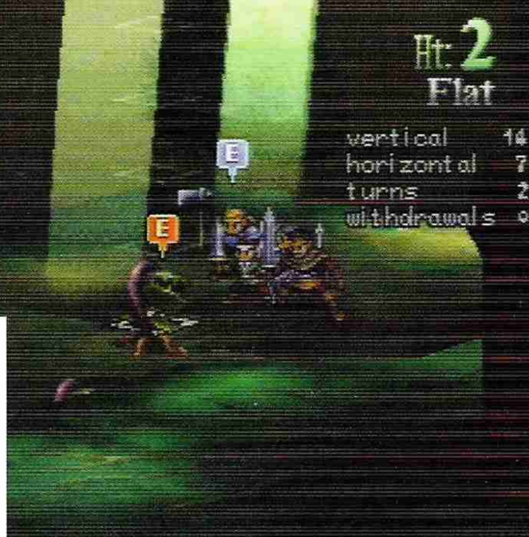
Štěpán Kopřiva

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Kvalitní, postavy sice trochu malé, ale stačí (vzpomeňte na Destregu).	5
HRATELNOST:	Nůž máslem.	3
ŽIVOTNOST:	Kdyby se tahle kategorie jmenovala úmrtnost, napsal bych „vysoká".	4

CELKOVĚ: Nenechte se omámit reklamními výkřiky, že za cenu jedné hry jich získáte šest. To sice jo, ale ani jednu pořádnou. Frustrace na place.

5 Z DESETI



Dobytá bojiště můžete navštívit znovu a získávat tu zkušenosti. Střídání dne a noci znamená, že se můžete vrátit po setmění a zjistit, že fantastickou faunu úrovně nahradili noví zombíci.





Zápletku rozvíjejí sekvence jak na jednotlivých bojištích, tak mimo ně a existuje i několik variant vedoucích k rozdílným koncům.



SPORTOVNÍ FANDOVÉ, OTOČTE STRÁNKU. TADY NENÍ NIC PRO VÁS.



Vandal Hearts II

“Původní bojový systém se dočkal takové generálky, že to celé

FAKTA

VYDAVATEL:	Konami
VÝROBCE:	KCET
DATUM VYDÁNÍ:	březen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	12 a více
ANGLIČTINA:	průměrná
POČET HRÁČŮ:	1

Nemůžete oči odtrhnout od nádherného detailního 3D diorama v muzeu? A co takhle herní ekvivalent? *Vandal Hearts II* patří k onomu podivnému exotickému druhu zvanému strategické RPG, kde dáváte pozor na skupinu postav a provádíte je řadou soubojů, proložených více či méně poutavým příběhem. Na rozdíl od úrovní v *Command & Conquer*, které by se klidně daly proházet a kde se příběh prostě nechá na později, se tu objevují sekvence a dialogy jak uvnitř, tak na konci každé úrovně a jaksepatří rozvíjejí zápletku. Cestou rekrutujete nové bojovníky, získáváte zkušenosti, navštěvujete města, doplňujete výstroj, hovoříte s obyvateli a provádíte rozhodnutí, která částečně ovlivňují průběh hry.

Postupně se hra stává pěkně neortodoxní. Po kosmetické stránce je nutno říci, že na grafický engine se skoro nesáhlo a 2D sprity na 3D pozadí teď vypadají už pěkně zastarale. Ani sladké vzezření postav některým hráčům nesedne, i když se liší tak, aby odpovídalo schopnostem hrdinů. Původní bojový systém ovšem prodělal takovou generálku, že to celé vypadá skoro jako úplně jiná hra - a to rozhodně není na škodu. Samotné bitvy jsou stále otázkou pohybů a útoků, které připomínají šarvátky starších titulů jako *X-Com* nebo *Shining Force*. Tradiční rozdělení postav zmizelo a naopak podstatně důležitější je volba výstroje a předmětů. Vybavte své lukostřelce kouzelnými tětivami a rozšiřte si kouzelnické schopnosti. Rozdejte všem meče a štíty a můžete se pustit do bojů na blízko. To sice možná ubírá na jedinečnosti osobností členů týmu, jíž se pyšnila původní *Vandal Hearts*, ale možnosti úprav jsou hodně široké.

Japonští tvůrci si libují v impozantních, pseudovědeckých označeních svých vynálezů, a tak zde uvádí tzv. Dual Turn Battle. Místo abyste pohnuli všemi hrdiny najednou a pak si dali pauzu, zatímco budou na řadě nepřátelé, obě strany vysílají příkazy najednou. Právě o tohle už se nejrůznější tvůrci neúspěšně snažili mnohokrát, ale teprve tady to funguje. Když víte, že se nepřátelé budou snažit zlikvidovat nejprve vaše nejslabší bojovníky, můžete toho snadno využít k směřování vlastního útoku a své počítačem řízené protivníky pěkně převézt. A na rozdíl od mnohých PC konverzí se při designování systému manipulace s jednotkami a kontrole jejich stavu nezapomnělo na joypad.

Jak dovednosti, tak kouzla nabýváte skrz zbraně a právě tady je velice důležitá taktika. Každý předmět disponuje speciální technikou, která je s ním spojena, ať už jde o odemykání truhel s pokladem, rušení účinku otrávených zbraní nebo povolání démonů, kteří sešlou hroznou smrt na tu bídáckou verbež. Používáním předmětu získáváte body dovednosti, kterých je třeba pro aktivaci zmíněné techniky. Poté je možné sílu přelévat i do jiných zbraní. Je toho tolik, co musíte

Vandal Hearts II





Kouzlení možná nemá grafický šmrnc *Final Fantasy*, ale přivolání meteorické bouře, která se vyhne vašemu vlastnímu týmu, není špatné.





Napadení jednoho nepřítele více bojovníky vám přinese podporu od všech okolních postav.

vypadá skoro jako úplně jiná hra."

udělat, tolik kouzel a triků, které se musíte naučit, že budete některé úrovně hrát víckrát, jen abyste si vyzkoušeli všechny možné varianty. Co se příběhu týče, ani ten se neřídí scénářem, který podobné hry obvykle dokresluje. Postačí říct, že zápletka je utkána z politických machinací a zrad s takovými možnostmi, že náš dětský protagonista v době, kdy se to celé blíží ke konci, začíná už šedivět.

Tato hra rozhodně není nijak závratná a úsilí, které musíte vynaložit při řízení postav, je fanouškům lehkých klání až příliš dobře ukryto daleko předaleko na samotě v horách. Pokud ale rádi nosíte svou myslící čepičku okázale na stranu, připravte si peněženku. ■

Zy Nicholson



Vyvýšeniny vám poskytují výhodu. Řady svých lukostřelců můžete posílit tím, že je rozmístíte na kopce nebo pod nimi pomocí kouzla udělejte vyvýšeninu.

JAK...
NAJÍT SKRYTÉ GUBBINY



Zdá se, že k ničemu nejsou, ale kupte si v prvním obchodě nože Bowie a Antennae a získejte body pro jejich techniky Unlock a SearchMark. Přiřaďte oba k jedné zlatokopecké jednotce nebo do rukou některých jiných jedinců se štíty.



Na horní mapě najdete osamocené dlaždice - zvláštní značení, slepé uličky, prázdné místo obklopené ze všech stran - a pošlete svého hledače pokladu, aby svůj úkol na této pozici dokončil.



Když sedíte na skryté kořisti, Antennaeova SearchMark ji automaticky odhalí. Abyste se dostali na ostrovy nebo do korun stromů, použijte leteckých jednotek a Pickaxe a Maracas (oba najdete na Barm Mountain Range) vám pomohou vytvářet a likvidovat stupně.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

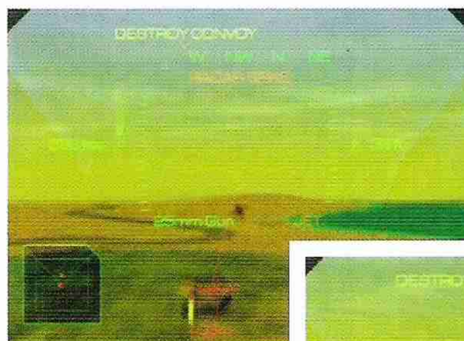
VANDAL HEARTS
I originál se stále může pochlubit spoustou hratelnosti a dostatečné jedinečnosti. Stojí za pokus.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Hrubé 3D prostředí a ulízaný design postav se zastaralými funkcemi.	5
HRATELNOST:	Spousta triků a taktiky a mnoho způsobů, jak každou bitvu vybojovat.	8
ŽIVOTNOST:	Více než 50 úrovní a každá z nich stojí alespoň za jeden replay.	8

■ CELKOVĚ
Vandal Hearts II bez sebemenších problémů zvládá své strategické zadání a je tím málo častým typem strategické hry pro konzolu. Těšte se na mnoho hodin zábavy s vůní RPG.

8 Z DESETI







Rozhodujícím fíglem často bývá, jestli zvolíte tu správnou zbraň. Když budete do pozemních cílů pražit leteckým kulometem, přílišného efektu nedosáhnete, tady je nutná explozivnější taktika.

PILOTOVAT HARRIER JEŠTĚ NIKDY NEBYLA TAKOVÁ HAVAJ.



Eagle One: Harrier Attack

"Topgunovsky filmová atmosféra z Eagle One přímo cáká."

FAKTA

VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	Glass Ghost
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nepotřebná
POČET HRÁČŮ:	1 až 2

Se světem to už zase vypadá pěkně blbě. Tentokrát z hlubin vesmíru nepřisvištěly velké šutráky, aby se snajperskou přesností rozflákaly největší města na planetě, nevynořila se z radioaktivně šplouchajícího Pacifiku Godzilla, nepřirotovali malí, zelení emzáci na těch svých stříbřitých omáčnících.

Konec světa má v režii daleko prozaičtější hráč - teroristická organizace ANM (Army of New Millenium), které je Jiřím Trnkou v oku americký životní styl (především supercool vyzbrojená amícká armáda, která se rozvaluje v těch světových končinách, kam by chtěli hoši z ANM jezdit na nedělní piknik). Pomocí hackerských teroristických útoků se animákům podaří natolik poškodit americkou infrasktrukturu, že chudák prezident musí vstát od stolu, zapnout si poklopec a vyhlásit stanné právo. A teroristi se vytasí se svým dalším trumfem - moderní vojenskou technikou, nakoupenou výhodně v ruském armádním sekáči, kterou do té doby skladovali pod postelí a ve špajzu („Mámo, táto, v komoře je MiG."). Takže ANM zaútočí na americkou vojenskou základnu na Havaji (Proč na Havaji? Protože Havaj má vlhké podnebí. A k čemu je herním programátorům dobré vlhké podnebí? No, je tam spousta mlh... Je nutné, abych pokračoval?). Napálí do Havaje jeden pořádný elektromagnetický puls a je vymalováno.Tedy oni si myslí, že je vymalováno. Protože v té chvíli se do hry vkládáte vy a váš věrný Harrier Jumpjet.

Letecký simulátor, to je věc, která se v playstationových lesích nevidí moc často, její doménou je z logických příčin hlavně PC. Proto nelze než sklonit se před odvahou lidí z Glass Ghosta (většinou simulačních veteránů z PC a Amigy, ale našel by se mezi nimi i nějaký ten armádní expert ve výslužbě), že se do toho pustili. A výsledek dopadl nad očekávání dobře. Hra má vyloženě tah a nenudí ani chvíli: ostatně ničení nepřátelských konvojů, vzdušná podpora pozemních sil a letecké souboje se zavile neodbytnými MiGy jsou věci, které se člověku ani omrzet nemůžou (teda můžou, ale to byla jenom taková věta, znáte to...). Zvlášť když přitom můžete využít harrierovské přednosti - přepínání mezi Hover a Jet módem. Zvlášť když v pozdější části hry dostanete na otestování experimentální letoun. Zvlášť když je tu solidní režim pro dva hráče, který umožňuje jak fajn stíhačkovou kooperaci, tak neméně fajn letecké bitky. Zvlášť když... no tak, použijte taky trochu vlastní představivost.

Herní systém je typicky playstationový, takže je jasné, že kdyby *Eagle One: Harrier Attack* spatřil nějaký bigotní PCčkařský simulant, okamžitě by bafnul montážní páku a šel by do Glass Ghosta rozmašírovat pár hlav. Místo realistického řídícího panelu nás v kokpitu přivítá jen pár nezbyt-

Ventil pro vaše topgunovské fantazie konečně přichází. Máte ho v zaměřovači. Sundejte ho! Sundejte ho!

Raketa vzduch-vzduch je zase v oblačných soubojích poměrně hlemýždovitá - pokud chytře nenalétáváte zezadu. Atakdále.

nýcn tlačítek, a co se chování Harrieru ve vzduchu týče, i tady tvůrci výrazně přitlačili na arkádovou šťavnatost. Topgunovsky filmová atmosféra z *Eagle One* přímo cáká - ať už jde o vynikající Instant Replay Mode nebo vzdušné šermování nad kráterem aktivní sopky.

Až na občasné výkyvy se prostě jeden z nemnoha playstationových leteckých simulátorů celkem povedl. Tedy pokud ovšem nevyžadujete od her přísnou ultrarealističnost. Pokud ji vyžadujete, tak mám ovšem pocit, že sedíte před úplně jiným gamesním strojem, než byste měli.

Štěpán Kopřiva

Zátiší s výbuchem a pozemními cíli.

JAK SI... UŽÍT AKCI



Jedna z nejlepších vychytávek v *Eagle One: Harrier Attack* je Instant Replay Mode. Kdykoliv během hry si můžete akci pauznout a pustit si posledních deset sekund. Samozřejmě v monumentálně filmovém Top Gun stylu.



Je tu i možnost zastavit samotný záznam a kolem zamrzlé stíhačky visící ve vzduchu rotovat a prohlédnout si ji ze všech stran.



To samé můžete dělat i s explozemi. Nepřipomíná vám to něco? Jistě - je to slavný matrixovský „bullet time".

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ACE COMBAT 3
Zatím poslední díl úspěšné série od Namca

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Na Havaji je bohužel poněkud mlžno. Přesto to ještě jde.	7
HRATELNOST:	Zajímavé mise a ovládání, které sedne do ruky samo.	9
ŽIVOTNOST:	Díky rozsáhlému operačnímu prostoru vhodné k opakovanému hraní.	8

CELKOVĚ
U Glass Ghosta to zkusili a dopadlo to překvapivě dobře. Když se ve shodě s playstationovým stylem přitlačí na arkádovost a neopustí se úplně simulátorové kořeny, je výsledek více než oukej.

8 Z DESETI

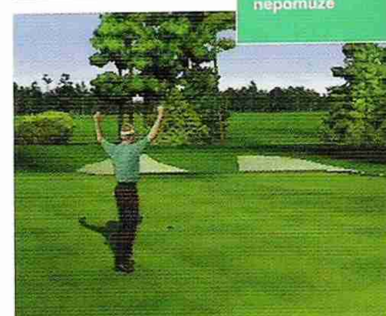


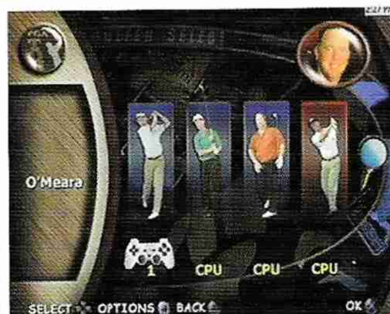
Hezká grafika, roztomilé pozadí, zoufalá hratelnost...





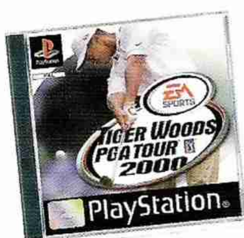



Doklepnout míček do jamky může vypadat skvěle, ale jen si to zkuste zahrát. Ani přepnutí do 3D vám moc nepomůže



Dva hráči, dobré. Čtyři hráči, ještě lepší. Žádný hráč, nejlepší.

CHYTÍTE-LI SE NA WOODSOVO JMÉNO, BUDETE HODNĚ ZKLAMÁNI.



Tiger Woods 2000

"Tiger Woods 2000 je dílo plné těch nejzákladnějších chyb."

FAKTA

VYDAVATEL:	EA
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 nebo 4

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

EVERYBODY'S GOLF
Famózní arkádová záležitost a rozhodně doposud nejhratelnější golfová hra.

Poté, co EA uvedli na trh vpravdě dětinskou hru *Cyber Tiger* (v našem hodnocení dostala skutečně výjimečnou známku 1/10), měli další šanci svou notně pošramocenou golfovou pověst napravit.

Jenže ji propásli. Pravda, *TW2K* není tak nezkrotně cynický jako *Cyber Tiger*, ale i tak to je rozhodně nepovedená hra. U EA podle všeho počítají s tím, že spoustu lidí přitáhne samotné jméno velkého golfisty. Inu i to je možné, nicméně v možnostech hry totéž zcela jistě není.

Řekněme si to upřímně, základ golfového simulátoru zvládne skoro každý poměrně snadno. Stačí skromný swingometer, taška golfových holí, pár hřišť, motion capture několika slavných jmen a je to zpola hotovo. Ale právě, že jen zpola. Celý trik totiž spočívá v tom, poskládat tyto prvky dohromady tak, aby skutečně dokázaly přitáhnout - a navzdory veškerému úsilí se právě toto EA nedaří.

Tiger Woods 2000 selhává v těch nejzákladnějších aspektech. Chybí zcela zásadní informace o tom, jak máte jednotlivé údery zahrát. Tyto informace citelně scházejí po celou hru, ovšem nejbolestněji v okamžiku, když jste na greenu a zakončujete do jamky. Po většinu hry vidíte celkem plochý obraz trávníku, který lze stisknutím ‹trojúhelníku› převést do 3D, což je celkem hezké, byť snad až příliš očekávatelné. Jenže k čemu vám to je, když čtverce na povrchu jsou příliš velké a tráva téměř stejně zelená? Kombinace těchto dvou faktorů tak prakticky znemožňuje jakékoli přesnější odhady.

Sice lze uznat, že jednotlivá hřiště jsou ve 3D celkem přesně vymodelovaná (s jejich prezentací to je už horší), nabízí se však otázka, proč trojrozměrný režim není pro hru nastaven jako výchozí a musíte si ho pracně volit. Jistě, sice by se na obrazovku déle nahrával, nicméně hra samotná by pak byla mnohem lepší. A ještě jedna věc... swingometer je v obtížnosti „pro" až moc přísný.

No, raději to uzavřeme - prostě a jednoduše odbytý golfový simulátor. A v žádném případě se nedejte ošálit nejrůznějšími režimy a někdy i povedenou prezentací. *Tiger Woods 2000* je dílo plné těch nejzákladnějších chyb, které byste u produktu od EA rozhodně nečekali. Takže stojí to za to? Nikoliv...

Chris Buxton

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Hezký pohyb kamery, ovšem špatné základy.	5
HRATELNOST:	Skutečně si zahrát dá neuvěřitelně těžkou práci...	4
ŽIVOTNOST:	Spousta herních režimů, ale nevíme k čemu.	4

CELKOVĚ
Kromě elegantní prezentace a spousty herních režimů je *Tiger Woods 2000* hodně odbytou hrou. Vykašlete se na licenci i grafiku a kupte si raději *Everybody's Golf*.

5 Z DESETI

PLOŠINOVKA S TANKEM. A SAKRA.



Tiny Tank

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Appaloosa Interactive
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11+
ANGLIČTINA:	nenáročná
POČET HRÁČŮ:	1 až 2

T*iny Tank* od tvůrců, kteří kdysi uvedli na Mega Drive *Ecco The Dolphin*, je tak trochu bizarní. Jde o excentrickou směsici střílečky s různými vozidly a 3D plošinovky se spoustou malých, ale zapeklitých hlavolamů.

Samotný *Tiny Tank* působí jako zamítnutý návrh pro *Toy Story* - je reklamním maskotem výrobce zbraní, který má za úkol vytrhnout vládu nad světem z rukou kolegů robotů a vrátit ji lidem. Tato myšlenka je sice absurdní, zato však humorná. Jak se tak potulujete po okolí, střílíte na vše, co je na baterky, a sbíráním opuštěné výzbroje vašich nebohých obětí získáváte větší moc. Díky geniálně jednoduchému systému zbraní můžete rozdělovat power-upy tam, kde je nejvíc potřebujete, ať už chcete, aby měly vaše naváděné střely co největší ničivý účinek, nebo potřebujete popohnat armádu svých mrňousů při sbírání užitečných věcí.

Jenže ne všechno je tak růžové. Grafika je někde na bodě průměrnosti, daleko více však štve samozaměřovací dělo, které se s neomylnou jistotou věnuje těm nesprávným nepřátelům, a i pohyb našeho „hrdiny" je trochu zvláštní a nemotorný (dokonce i na tank). *Tiny Tank* je novátorská hra jakoby ze staré školy, ale na to, aby naplnila své vlastní ambice, je příliš malá a nepropracovaná.

Zy Nicholson





Proč asi vykopali původní fungující podtitul - *Tiny Tank: Up Your Arsenal.*



Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Funkčně futuristická, pokažená překrýváním.	6
HRATELNOST:	Nikdy plně nerozvine žádný ze skvělých nápadů, až na střílení.	6
ŽIVOTNOST:	Přesně ten typ, který přímo křičí „půjčovna".	4

CELKOVĚ
Tiny Tank nabízí všechny možné lahůdky, ale zprostředkovává jen velice povrchní zážitky, takže se k ní po jednom dvou večerech už nebudete chtít vracet.

6 Z DESETI

JAK BY SE VÁM LÍBIL STAV BEZTÍŽE UVNITŘ VELKÉ KOSTKY?



Psychic Force 2

FAKTA

VYDAVATEL:	JVC
VÝROBCE:	Taito
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nepotřebná
POČET HRÁČŮ:	1 až 2

Toto bude určitě jedna z nejbizarnějších bojových her, které jsme kdy v našem časopise recenzovali. Nejenom že se bojující pohybují zcela v rozporu se zákony zemské přitažlivosti a střílejí po sobě nejrůznější střely, vše se navíc odehrává v krystalicky průzračné krychli, která se vznáší nad městy, sopkami a podobnými věcmi. Trochu ulítlé, že?

Zmíněná krychle je celkem prostorná, takže postavy mají dost místa, i když na druhé straně, jak jsme se přesvědčili v případě *Destregy*, toto není vždy k dobru věci. Devadesát procent akce se tak odehrává tím způsobem, že dva rivalové proti sobě střílejí z protilehlých stran obrazovky projektily, dokud jeden z nich nezařve a nespadne dolů. Co se týče hratelnosti jako takové, nenabízí *Psychic Force 2* nic, co by se vymykalo průměru dvojrozměrných bojovek, tedy kromě toho, že se po obrazovce vznášíte a neskáčete.

S využitím módu Psy-Expand si můžete postavit svou vlastní postavičku na základě seznamu jednotlivých pohybů a chvatů. Na druhé straně se postavy díky obdobě hmatů a pohybů ve hře zase tolik neliší a hratelnost je tedy ve srovnání s rozmanitým *Tekkenem* fádní. *Psychic Force 2* tak postrádá hloubku ve všech ohledech.

Justin Calvert



Projektilový útok je nejsnazší způsob, jak zlikvidovat většinu protivníků.



Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Hodně zastaralá, dnes už nikoho nezaujme.	6
HRATELNOST:	Všechny souboje jsou jedno a to samé.	5
ŽIVOTNOST:	Za měsíc jí určitě budete chtít vyměnit.	4

CELKOVĚ
Na trhu je až příliš mnohem lepších bojovek na to, aby *Psychic Force 2* stála za pozornost. Útoky projektily jsou přinejlepším protivné k tomu je jich zde až moc.

4 Z DESETI

CHYŤTE ŠPEKOUNA ZA BŘICHO A BOUCHNĚTE S NÍM O ZEM.



South Park Rally



Ach bože, zabili mě. Au. A znova. Au. Na, podívejte, opravdu. Au...



FAKTA

VYDAVATEL:	**Acclaim**
VÝROBCE:	**Tantalus**
DATUM VYDÁNÍ:	**v prodeji**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**15+**
ANGLIČTINA:	**nenáročná**
POČET HRÁČŮ:	**1 až 4**

O bože, bože, zabili tvůrčí myšlení. Je snad jen otázkou času, kdy se objeví *Cartman & Conquer? Wipe-ass 2097? Suhweet Fighter Alpha?* A tuhle licenci, pánové, tu zmršili, víte?

Na celém *South Park Rally* je nejhorší, že se tak zoufale snaží vypadat jako slušná závodní hra, přestože ji nesnesitelná licence táhne ke dnu. Instrukce pro vývojáře: grafika MUSÍ v každém případě vypadat ploše a hrubě, aby se zachoval styl. Power-upy BUDOU zahrnovat čokoládové kuličky a budou tu vystupovat křiklavé mexické žáby. Atd. atd.

Nicméně existují i jiné důvody. Místo přísně lineárních tras je každá trať spíše otevřené 3D prostředí se spoustou cest, takže mnohdy není vůbec jisté kudy kam. A to je i přes určitou invenci nepřehledné, obzvláště vzhledem k přísně kontrolovaným a hloupě umístěným kontrolním bodům. Výsledkem je vypjatá hratelnost, kde si nemůžete dovolit vydechnout.

South Park Rally si pravděpodobně vyslouží větší kritiku, než si zaslouží. Tantalus zařadili spoustu podher a skrytých tajemství a na rychle zastarávající licenci vynaložili více úsilí, než byste čekali. Problém ale je, že hra obsahuje také nedostatky v designu, a to právě v době, kdy se na PlayStation vyrojilo několik skvělých motokárových závodních her.

Zy Nicholson

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín **VERDIKT**

GRAFIKA:	South Park ve 3D?	6
HRATELNOST:	Spousta nápadů, ale zmatené a nepříjemné provedení.	6
ŽIVOTNOST:	Když nic, tak nejprve musíte odemknout příliš mnoho tras a bonusů.	5

CELKOVĚ
Není lehké se vypořádat se závoděním pro více hráčů, ale tento pokus nevzdělaných dětí už dávno překonaly lepší motokárové hry. Pohrajte si raději s *Crash Team Racing*.

5 Z DESETI

Soutěž s JRC o PĚT kousků báječné hry FIFA 2000



Otázka první:
Kterého hudebního interpreta ve hře *FIFA 2000* neuslyšíte?
a) Robbie Williams
b) Apollo Four Forty
c) Colin McRae

Otázka druhá:
Jaký díl série byl prvním dílem, který vyšel na PlayStation?
a) *FIFA 96*
b) *FIFA 97*
c) *FIFA 98*

Otázka třetí:
Kdy vyjde další fotbálek od EA Sports?
a) Koncem roku další *FIFA*.
b) V červnu při Evropském šampionátu.
c) Začátkem května u příležitosti finále Ligy mistrů.

Správné odpovědi zasílejte na korespondenčních lístcích spolu s kupónem (!!!) na obvyklou adresu - PlayStation Magazín, Šantrochova 16, 162 00, Praha 6. Heslo je FIFA a uzávěrka soutěže je 10. dubna 2000! Hodně štěstí.

SOUTĚŽ
FIFA 2000



TEXT: FariD Starman / Lukáš Danihelka / Jan Modrák / Alex Tanner



CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRAVKY MĚSÍCE PODLE PSM

CD MĚSÍCE

>>Standing On The Shoulder Of Giants je prodeji>>

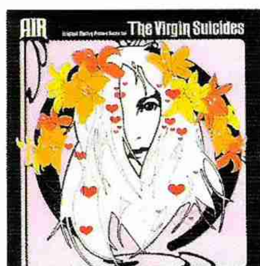
OASIS

Standing On The Shoulder Of Giants (Helter Skelter/Sony Music Bonton)

Pokorná citace fyzika Newtona („Pokud jsem dohlédl tak daleko, pak proto, že jsem stál na ramenech gigantů") v názvu alba je více než příznačná. Oasis skutečně vyšplhali až k vrcholu po zádech těch nejdůležitějších dějinotvorných obrů pop music a příjemné je vědět, že mají odvahu se k tomu přiznat. Rozhodně příjemnější, než drzá frackovitost jejich minulosti. Největším kladem alba je zvláštně zastřený zvuk nástrojů, který jako by procházel hypnotickým poloprůhledným filtrem drogového omámení. Kromě Liamovi Little James zároveň všechny jednoznačně splňují vysoký kvalitativní standard, na jaký jsme u tohoto souboru zvyklí.

VERDIKT: Nejlepší album Oasis od debutu. 9/10





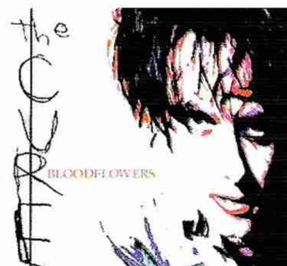
>>V prodeji>>

Air

The Virgin Suicides (Virgin/Monitor-EMI)

První album francouzského dua Air (Moon Safari) je vyneslo na pozici objevu roku 1998. Soundtrack k filmu The Virgin Suicides, který natočila dcera slavného režiséra Sofia Coppolová, se s ním měřit nemůže, ale ani nechce. V zájmu svého účelu tu Air rezignovali na zpěv, který je u nich jednou z nejsilnějších stránek. Deska zní jako Sexy Boy bez hlasu, a jestliže i přesto má mimořádnou moc, pak to svědčí jedině o dokonalém talentu těchto muzikantů. Air asi nikdy nepokoří nejvyšší příčky komerčních žebříčků, na to jsou příliš netradiční, pomalí a chytří, ale zasloužili by si pozornost všech, kterým na kvalitě skutečně záleží.

Verdikt: Obrovská pohoda a obrazotvornost. 9/10



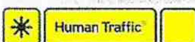
>>V prodeji>>

Cure

Bloodflowers (Fiction/Universal Music)

Cure znovu v náladě. To znamená po jedenácti letech veselí další posmutnělá a zvukově jednolitá deska od jednoho z nejadorovanějších souborů osmdesátých let. Bloodflowers je sice dalším důkazem správnosti diagnózy, že nejlepší léta rozježených kluků (co hodně pláčí) jsou dávno za námi, přesto je hloupost nad novinkou lámat hůl. Zvláště když některé kusy mají stále ještě tu moc dojmout (ovšem poslouchejte texty, jinak to nemá vůbec smysl!). Celkově může album fungovat dokonce výborně, s podmínkou, že jej budete provozovat hodně nahlas. Proto lze doporučit i koncert v Paegas Areně (Dream Tour, 12. dubna).

Verdikt: Žádné druhé Disintegration, ale ke štěstí to stačí. 8/10





>>V prodeji>>

Human Trafic

Soundtrack (London/Warner Music)

Autentická filmová sonda do víkendového tanečního řádění má neodolatelný zvukový doprovod. Tato deska má jednoznačnou schopnost vtáhnout posluchače do svého „děje". První CD je stručným průletem rychlého víkendu, kde společně navštívíme houseový klub, hiphopovou hospodu i meditativní chill-out. Je vcelku nepodstatné, že doprovod nám obstarávají hvězdy jako Fatboy Slim, Public Enemy a Orbital. Mnohem důležitější je způsob, jakým se producentovi desky podařilo vše půvabně stmelit. Druhé CD nás uvede „realtimeově" na hodinku do hodně rozjetého klubu. A baví neměně!

Verdikt: Uvěřitelná simulace tanečníkova víkendu. 9/10



>>V prodeji>>

Smashing Pumpkins

MACHINA/Machines of God (Virgin/Monitor-EMI)

Melon Colie nikoho nenechalo v klidu, Adore bylo vybranou záležitostí pro fajnšmekry a jaké je The Machines of God, dlouho odkládané nejnovější dílo jednoho z mála pochmurných amerických rockandrollů? Jedním slovem: hitové. Floodova produkce znamená zvonivé kytary, jedinečný zvukový vjem a sem tam i odvážný experiment. Zatímco tradiční rukopis Smashing Pumpkins zůstává pěkně na svém místě. Nedokáži si představit, že by fanoušek souboru byl zklamán. Nemusel by být ani nahodilý posluchač, toto album má totiž na rozdíl od svých dvou předchůdců náruč vřele otevřenou.

Verdikt: Stabilní kvalita v přístupnějším provedení. 8/10

WEB

Nejnovější herní sajty na internetu

SquareSoft vítězoslavně ohlásili trojici *Final Fantasy* (*IX, X* a *XI*) a tak si je vezmeme na paškál i v internetové rubrice.

Jasnou volbou je samozřejmě oficiální a relativně pravidelně updatovaná oficiální firemní stránka *www.squaresoft.com*, kde se jistě brzy objeví první zaručené a oficiální informace. Dalším oficiálním serverem je *www.ffonline.com*, kde nalez-



nete vše o celé sérii (přesněji zpětně až ke čtvrtému dílu) a obsahuje množství downloadů a kompletních návodů. Co je však možná nejzajímavější, právě tady si můžete s využitím kreditní karty objednat spoustu sběratelských předmětů, které jinak neseženete mimo Japonsko a Severní Ameriku. SquareSoft si mimochodem nedávno zaregist-



roval domény pro 13. až 15. díl, takže je vidět, že myslí i na vzdálenější budoucnost. Chcete-li si vydělat, kupte domény typu *www.ff18.com* a za pár let je prodáte.

Jak už to ale bývá, nejbohatší na informace jsou neoficiální fanouškovské stránky. V případě *Final Fantasy* je to především *www.ffnet.net*, - tento web je přeplněn informacemi, drby a velmi aktuálními zprávami a je vidět, že jej vedou skuteční nadšenci a fandové všeho kolem *FF*. Zdaleka však není jediná - *www.thefinalfantasy.com*, *www.ff8source.com* a *www.ffshrine.com*. Většina z nich jednoznačně stojí za návštěvu. Takže surfujte, vážení přátelé, a bavte se. Příště se podíváme... hmm, třeba na sajty *Gran Turisma*!

DVD MĚSÍCE



TAJNÝ AGENT JACK T.
Fire Down Bellow

Hrají: Steven Seagal (ostatní nejsou důležití)
Režie: Felix E. Alcalá

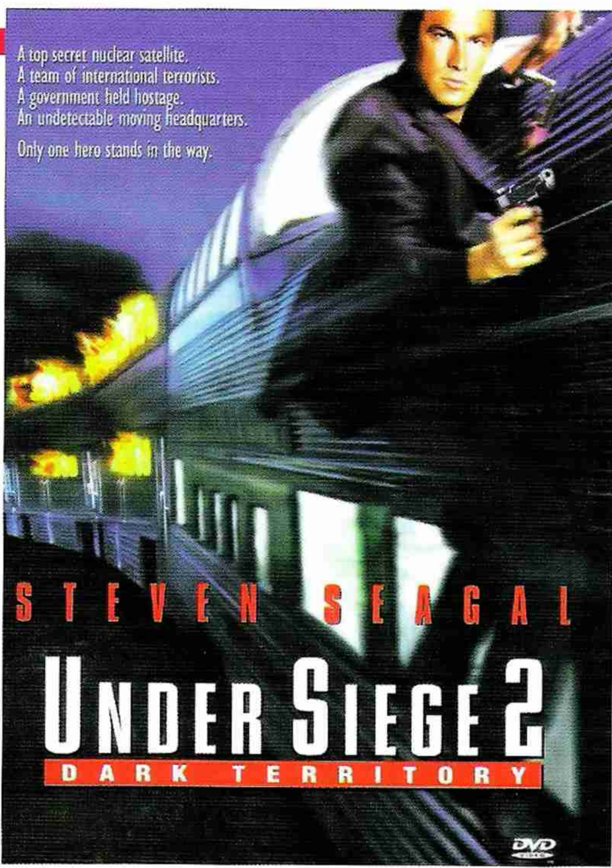
Filmy Stevena Seagala jsou jedním z nejrentabilnějších artiklů Warner Home Video. A to zcela po právu. Pro domácí podívanou jsou jeho filmy jako stvořené. Nenáročné, zábavné, strhující. Ale hlavně nabízejí neuvěřitelné charisma Stevena Seagala s jeho úšklebky a hláškami. Nejinak je tomu i v posledním dobrém snímku tohoto akčního hrdiny. V překrásné americké venkovské krajině skladuje velká společnost toxický odpad. Jack Taggert je agentem úřadu pro životní prostředí a je rozhodnut s bidáky zatočit. Celá kauza vrcholí soubojem v dole, ve kterém skladují toxický odpad. Zvuk je na velmi dobré úrovni a rozhodně vám podívanou ještě přilepší. A nejlepší hláška filmu?: Dva je někdy málo, tak co kdybyste si přivedli ještě posilu?
FILM: 8/10
ZVUK: 6/10



TIMECOP

Hrají: Jean-Claude Van Damme
Režie: Peter Hyams

Jean Claude Van Damme byl, je a bude vždy akčním hrdinou spodní kategorie. Přestože se v tomto případě jedná o jeden z komerčně nejúspěšnějších Claudových filmů, nic kvalitního ve snímku nehledejte. Film je ukázkou průměrnosti až podprůměrnosti ve věci hereckých výkonů, i ostatních atributů, jako je režie či scénář. Snímek nás dostane do daleké budoucnosti, kde se uzavírá diskuse o dobrovolné destrukci stroje času. Někteří chytráci totiž časový posun do minulosti využívají k osobnímu obohacení. Ale proto zde máme, jak asi tušíte TimeCopa Jeana. Nuda po celý film, nuda zejména v závěru. A zvuk? Dabing by v případě digitálního videa měli zakázat.
FILM: 3/10
ZVUK: 2/10



PŘEPADENÍ VE VLAKU: TEMNÉ ÚZEMÍ
UNDER SIEGE 2: DARK TERRITORY

Při volbě filmu měsíce nebylo o čem diskutovat. Temné území je jeden z nejlepších akčních filmů všech dob, a rozhodně nejlepším snímkem Stevena Seagala. Starý známý Casey Ryback se vydává se svou neteří na dovolenou. Rodiče jeho neteře prodělali před časem adrenalinový pád bez padáku i s letadlem, vybrán je tedy alternativní dopravní prostředek, a to vlak. Ten ovšem obsadí skupina teroristů , kteří jsou připraveni vyhladit město Washington pomocí vesmírného arzenálu. K jejich smůle je však Casey mezi cestujícími. Za pomoci mladého portýra skupinu postupně zneškodní a zachrání rukojmí ze spárů zločinců. Za zmínku stojí postava šíleného vědce Travise Dana, který jakoby z oka vypadl novému šéfredaktorovi PlayStation magazínu.

> **„Temné území je jeden z nejlepších akčních filmů všech dob."**

FILM: 9/10
ZVUK: 8/10

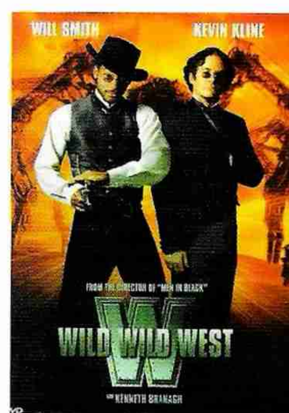
Režie: Geoff Murphy
Hrají: Steven Seagal (ostatní nejsou důležití)



APOLLO 13

Hrají: Tom Hanks, Kevin Bacon
Režie: Ron Howard

Pravděpodobně existuje málo lidí z těch, co tento snímek viděli a kterým by se Apollo 13 výrazně nelíbilo. Pevně věřím, že i odpůrci sci-fi podlehnou kouzlu příběhu i atmosféry snímku, natočeného podle skutečných událostí. Navíc: V hlavní roli skvělý Tom Hanks. Navíc: Zvuk filmu je silně atmosférický a velmi dobře nazvučený. Posádka Apolla 13 má v původním letovém plánu přistání na Měsíci. Protože si však NASA objednala některé součástky rakety u výrobců na Tajwanu a v Hočiminově městě, dojde k eskalaci technických problémů, které vyústí v alternativní a dramatický návrat domů. Ještě jednou musím pochválit zvukaře, kteří odvedli při nazvučení disku skvělou práci.
FILM: 9/10
ZVUK: 8/10



WILD WILD WEST

Hrají: Will Smith, Keneth Branagh,
Režie: Barry Sonnenfield

Při pohledu na disk si pomyslíte, že to bude asi pěkná... Při bližším pohledu objevíte v hlavní roli Willa Smithe a už si pomyslíte, že tu kravinu možná zachránil. Zvlášť, když si při ještě bližším pohledu uvědomíte, že režii převzal autor Men in Black Barry Sonnenfield. Chyba lávky, chybili všichni. V dobách Divokého západu jsou fyzicky zdatný agent a intelektuálně zdatný agent (tedy dva zdatní agenti) pověření pacifikovat šíleného generála, který pomáhá šílenému zdatnému vědci ovládnout Ameriku. Celý film je plný slabých gagů a bezcílně umístěných obrazových efektů ve snůšce nicneříkajícího děje. Nestrhne vás to, ba ani nepobaví.
FILM: 4/10
ZVUK: 5/10

AUTOMATY

Nejnovější automaty z arkádové planety

Jestliže by mělo záležet jen na jediném dni v coin-opovém kalendáři, bylo by to datum konání ATEI (Amusement Trades Exhibition International). Na první pohled odsud přichází trochu špatná zpráva pro majitele PlayStation, protože stále více a více výrobců automatů sahá po boardu Naomi od Segy, z kterého je, jak známo, jen malý krůček na Dreamcast. Jenže jak ukazuje předělání *Ready 2 Rumble* (jednoho z launch titulů pro Dreamcast) na PS2, zdá se, že to není pro PS2 žádné oslabení.



Pojďme se však podívat na *Marvel Vs. Capcom 2* od Capcomu. Jak název napovídá, hra je v podstatě bojem maniků ze stáje Capcomu proti hrdinům z Marvelových komiksů. Připravte se na další klasickou 2D mlátičku od lidí, kteří vám přinesli *Resident Evil*.

Velká pozornost se, celkem podle očekávání, dostala i *Silent Scope 2* od Konami. Ale bez jediné zprávy o předělávce se zájemci o tuhle unikátní akci budou muset uchýlit k automatům. A co dál? Nový akční fotbálek *World Kicks* od Namca se hraje 5on5, ale především má mít jakýsi „ball" interface s ovládáním střel a přihrávek. Nic moc? Pak zkuste *Air Landing* a *Go By Train 3* - důkaz, že 8bitoví tvůrci her stále žijí.

Alex Tanner je editor coin-opové bible, *AB Europe*.

PSM VERSUS...

LIMP BIZKIT

VELKÉ ŠORTKY, VELKA PRODEJNOST... LIMP BIZKIT JSOU V AMERICE VŮBEC VELKÝ POJEM A TEĎ SI DĚLAJÍ ZALUSK I NA EVROPU. TAKŽE, MILÍ RODIČOVÉ, SCHOVEJTE SVÉ DCERY...

Text: **Dan Mayers** Foto: **Jude Edgington**

„A jéje, teda chlape, to byla pecka jak od Mika Tysona.“ Pokoj číslo 808 v londýnském hotelu International Hilton, na sedačce se rozvaluje obrovitý chlápek s kulichem na hlavě a právě zakouší bolest, kterou přináší *Wu-Tang Clan*. Jeho společník, malý týpek připomínající lidoopa, ho právě mlátí do hlavy pálkou Method Mana.

Vítejte ve světě Limp Bizkit, bělošské rapově-metalové kapely, která je právě v kurzu nejen na MTV. Jak bychom vám ji ale přiblížili? No, Beavis and Butthead dohromady s Bartem Simpsonem, to vše kořeněné notnou dávkou Rage Against the Machine. A protože kapela má nespočet povinností ohledně zajišťování evropského turné, v hotelu se s námi sešli pouze dva její členové. Hlavní mluvčí kapely a zároveň člověk, jehož obličej na fotkách uvidíte nejčastěji - Fred Durst by se měl objevit později. Kytarista Wes nehraje videohry a DJ Lethal, kdysi člen House of Pain, se trochu společensky unavil a právě si líže rány v posteli. Jsou tři odpoledne. Ale co, dejme se do práce...

„Je tam taky Raekwon a Inspector Deck?“ ptá se basista kapely Sam Rivers. Jasně že tam jsou, ujišťuje ho PSM.

„Deck udělal parádní desku. Fakt nářez. Ale ukaž mi Method Mana.“ Aby vám bylo jasno, tito kluci jsou zvyklí dosáhnout toho, co chtějí, a právě teď chtějí hodně moc, aby se v Evropě prodávali stejně dobře jako v Americe. Vždyť jejich poslední desky se ve Spojených státech prodalo na milion výlisků, a to hlavně díky jejich neúnavnému koncertování a taky skutečně průlomovému singlu, hodně bizarní cover-verzi *Faith* od George Michaela, kterou v těsném závěsu následoval MTV hit *Nookie*. Hra *Wu-Tang* je celkem zábavná, nicméně chceme-li oslovit tyhle kluky z Jacksonville trochu blížeji, pak musíme z batohu vytáhnout *NFL Blitz 2000*.

„Hele počkej...“ vysouká ze sebe poněkud „ospalý“ bubeník John Otto a svou hučku si stáhne ještě víc do očí. „Ještě jednou si dáme tohle, jo?“ Dobrá, ještě jedno kolo *Taste The Pain*.

„Co se týče americkýho fotbalu, tak jsme na PlayStation viděli akorát *Madden*,“ vysvětluje Sam. „To bylo asi před třemi nebo čtyřmi lety, když se hra poprvé objevila. A my to dokonce hráli o prachy. Jo, to byly ale souboje, i když musím se pochlubit, mě nikdo z kluků neporazil.“ Aha, takže by snad takto přišel k těm diamanty osázeným rolexkám, které mu zdobí zápěstí?

Jak později vychází najevo, Sam je skutečně zapálený hráč videoher, vlastně opravdový pařan. „Hodně jsem v poslední době hrál *Final Fantasy VIII* a dostal jsem se celkem daleko, jenže teď jsem na to po celý turné ani nesáh. Mám spoustu jinejch věcí na práci. Ale jinak zrovna sháním ehmmm...?“

Co? Chocobo? Guardian Force? Bohužel se to asi nedozvíme, protože Sam právě chytil jeden z Raekwonových tvrdých direktů. „Dobrá pecka,“ dokáže ze sebe ještě vysoukat Sam.

„Jo, to byla fakt trefa,“ přikyvuje zamyšleně John.

A tak tu máme vítěze, jímž je pochopitelně *PSM*. Ha.

Ale to už tu máme slasti, jež skýtá americký fotbal, tedy *NFL Blitz*. *PSM* pochopitelně okamžitě zaujímá taktiku pravého šampióna, který jak jistě známo, nikdy neváhá sáhnout k léčkám a klamům.

„Ty už si to někdy hrál?“ ptá se John podezřívavě.

Ehmmm, ale ne, vůbec ne. *PSM* dělá nevinného. A to je pochopitelně naprosto nehorázná lež, protože *Blitz* u nás v redakci běžel několik týdnů. A tak s nadšením jdeme do jedné finty, jak obalamutit soupeře, když tu je naše největší hvězda tvrdě sražena k zemi jedním ze Samových zadáků. Zatraceně.

Sam z toho ale má očividně radost a pro sebe si pobrukuje: „Teda člověče, tohle je ale sranda.“ Mezitím náš hráč s bolestivou grimasou kulhá ze hřiště.

„Má toho až kam, to je fakt dobrý, takhle můžeš do týpka nandat, co se do něj vejde.“

A právě v tom okamžiku do místnosti vchází sám šéf Fred Durst. „Ta grafika fakt stojí za houby. Kdy že se má objevit to PlayStation2? Už se těším jak malej kluk,“ vyštěkne na nás.

My chválení stávající hry necháváme na Johnovi: „Hele, kámo, vždyť tam jsou fakt skvělý věci. Třeba ji takhle můžeš týpkovi natáhnout nebo ho nakopnout.“

Pan Durst se tak usazuje do našeho horkého křesla a na první pohled je vidět, že *NFL* mu zrovna nesedne. Ale co je horší, zdá se, že je jaksi rozčarován hrami pro PlayStation vůbec.

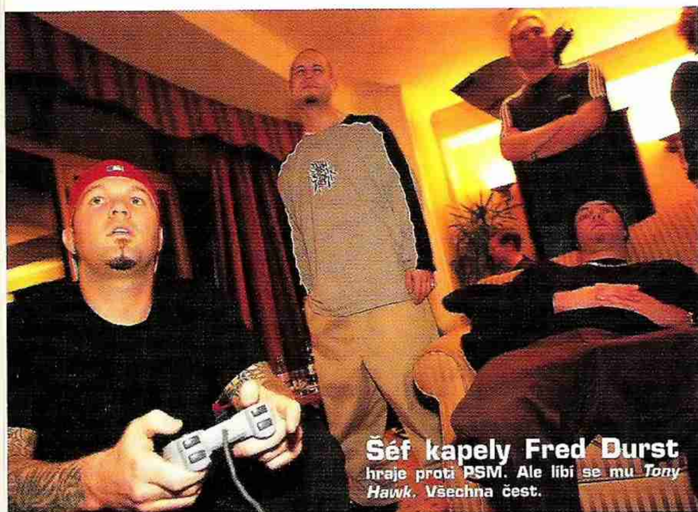
„Já prostě čekám na PlayStation2 a hru Limp Bizkit,“ pronáší Durst směrem k shromážděnému davu. „Dokonce mám v hlavě, jak by to mělo vypadat - fakt geniální nápad, jenže to musí být až na tý nový mašině, protože tahle by to se svojí ubohou grafikou nezvládla.“

A co že by to jako mělo být. Nový *Spice World*, jenže s pistolemi?

„Ne, vůbec ne. Něco úplně jinýho, spíš na způsob *Tomb Raidera*, tedy jako že by tam bylo hodně odlišnejch světů. Jo, přesně to. Člověk by si moh' vybírat mezi různejma členama kapely. Nebyla by to sice bojovka, i když na druhý straně bylo by úplně skvě-



PSM získalo exkluzivní foto odhalených zad basisty Sama Riverse.



Šéf kapely Fred Durst hraje proti PSM. Ale líbí se mu *Tony Hawk*. Všechna čest.

„Já prostě čekám na hru Limp Bizkit. Dokonce mám v hlavě geniální nápad.“

lý, kdyby tam byly nějaký zbraně. Jo, to by bylo fakt fajn, ale ne obyčejný pistole, chtělo by to třeba motorový pily."
A Durst se nám dostal do ráže: „Myslím, že by se to mohlo odehrávat budto v reálném světě nebo v úplně vymyšlených dimenzích. Líbil by se mi takovej svět, v jakym žije Lara, tedy kde všechno trvá věčně. Mně ty věci prostě připadaj fantasticky realistický. Úplně jsem se do toho zažral."
Že by tedy *Tomb Raider*?
Durst se na chvíli odmlčel a pak velmi vážně pronesl: „*Tomb Raider* je ta nejlepší hra na světě..."
Vše nasvědčuje tomu, že v životě tohoto chlapíka hrají videohry podstatnou roli.
„Hmm, s hraním jsem začínal na *Pongu*, pak jsem hrál *Asteroids* a *Pac-Mana*, potom *Joust*, *Defender*... videohry prostě zbožňuju."
A tak přišel čas ukázat váženému panu Durstovi, že naše milovaná šedivá krabička ani zdaleka ještě není mrtvá. Ano, nastal čas představit Tondu Jestřába.
„*Tony Hawk* je vůbec nejlepší hra na PlayStation," potvrzuje John.
„A co to jako má bejt?" ptá se Fred.
„Panebože, to je hnusný..."
Ano, přesně tak. Právě jsme totiž rozehráli hru, v níž samé plusy sbírá PSM, zatímco Fred má jaksi smůlu a na jeho skóre svítí samé nuly. Není divu, že se rychle unaví.
„A nejde zde trochu rejdit kolem nebo něco na ten způsob? Na PlayStation2 by tahle hra určitě byla absolutní pecka."
Fred se právě ponořil do úrovně odehrávající se ve skladišti a pomalu se do hry začíná dostávat. Ze zprvu nemotorných pohybů se stávají velmi obratné chvaty.
„Tak to se mi teda líbí. Pár dní trénovat a byla by to naprosto závislostní záležitost."
Po každé hře (trvající asi dvě minuty) zuřivě mačká replay.
A co že si myslí o hře teď?
„No to je fakt naprostá bomba... Tak skvělou hru jsem fakt asi v životě nehrál."
Rap-metalová kapela a líbí se jí „skejťácká" hra. Kdo by si to jen pomyslel? ■

>>Limp Bizkit právě vydali své poslední album Significant Other.>>





Pod drobnohledem
Bizkits se ocitl *NFL Blitz 2000* („Jo, jsou tam nějaký dobrý věci...") a *Tony Hawk Skateboarding* („Teda jo, tohle je fakt návykový ...") Fakt síla ...

TOP SECRET

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín POWERLINE

FIFA 2000

POWERLINE

Tlustí hráči - Pausněte hru a stiskněte ⊗, ◎, ◎, ◎, ↓, ↑, ↑, ← a R1.

Neviditelné stěny - Opět pausněte hru, podržte L2 a stiskněte ⊡, ⊗, ⊗, ⊗, ↑, ◎.

Ronaldo - Jde o skrytého hráče, kterého najdete pod číslem 9 v Interu Milán a brazilském nároďáku.

Pele - Hráč číslo 10 v klasické brazilské reprezentaci a tým Santos 62-63.

Romario - Tohoto hráče naleznete pod číslem 11 v brazilském týmu Flamengo.

Youriho Djorkaeff - Fotbalista s číslem 14 hrající za německý tým Kaiserslautern.

Týmy EA - Vyberte si kategorii „Rest of World" a měli byste objevit týmy pojmenované jako EA 1, EA 2, EA 3 a EA 4.

Speciální hostované týmy - Vyberte si kategorii „Rest of World" a také tým nazvaný jako „Special Guests".

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

POWERLINE

Přeskočení úrovně - Otočte se s Larou přesně na sever. Jděte do „load" menu, podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ a stiskněte △. Zavřete inventář a postupte do následující úrovně.

Všechny zbraně - Opět se otočte přesně na sever, označte si velký léčivý batoh, podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ a stiskněte △.

Neomezeně věcí -Podívejte se na sever, označte si malý léčivý batoh, podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ a stiskněte △.



RAINBOW SIX

POWERLINE

Odhalení všech map - V hlavním menu (nebo „Pause" menu) podržte L1 a stiskněte ⊗, ◎, ⊡, △, △, ◎, ⊗.

Závěrečná animace - V hlavním menu (nebo „Pause" menu) podržte L1 a stiskněte ⊡, △, ⊡, ⊡, ◎, ◎, ⊗, △.

Doplnění zdraví - V hlavním menu (nebo „Pause" menu) podržte L1 a stiskněte △, △, ⊗, ◎, ◎, ⊗, ⊡, ⊡.

Neviditelní rukojmí - V hlavním menu (nebo „Pause" menu) podržte L1 a stiskněte ◎, ◎, ⊡, △, ⊗, ◎.

Odemčení všech dveří - V hlavním menu (nebo „Pause" menu) podržte L1 a stiskněte △, ⊡, ⊡, △, ⊗, ◎, ⊡, △.

Více munice - V hlavním menu (nebo „Pause" menu) podržte L1 a stiskněte ⊡, ⊡, ◎, △, ⊗, △, ⊗, △.

Hra bez teroristů - V hlavním menu (nebo „Pause" menu) podržte L1 a stiskněte △, ◎, ◎, △, ⊡, ⊗, △, ◎.

Supermuži - V hlavním menu (nebo „Pause" menu) podržte L1 a stiskněte ⊗, ⊡, △, △, ◎, ⊡, ⊗, ⊗.

Hra pro všechny - V hlavním menu (nebo „Pause" menu) podržte L1 a stiskněte ◎, △, △, ⊗, ◎, ⊡, ⊗, △.

KNOCKOUT KINGS 2000

POWERLINE

Chcete získat přístup ke skrytým boxerům? Tak pojmenujte svého šampióna některým z následujících jmen a tajný boxer bude váš. Pokud s ním chcete bojovat v „career" a „exhibition" módu, musíte na hodnotící obrazovce před zápasem podržet ◎.

Q TIP - Boxer Q-Tip
O - Boxer O
GARGOYLE - Boxer Gargoyle
JERMAINE DUPRI - Boxer Jermaine Dupri
MARK ECKO - Boxer Mark Ecko
MARLON WAYANS - Boxer Marlon Wayans
TIM DUNCAN - Boxer Tim Duncan
ROSWELL - Ufonský boxer
SHMACKO - Boxer kašpárek
ED MAHONE - Boxer Ed Mahone
Throb - Boxerovi bude pulsovat hlava

Super těžký bojovník - Na první obrazovce tvorby postavy si zvolte těžkou váhu (heavyweight) a nastavte ji na maximum (230). Stiskněte ⊗ pro postup do následující obrazovky a změňte styl těla z 1 na 2. Stiskněte △ pro návrat do první obrazovky a nic vám již nebude bránit v nastavení váhy až na 280. Pěkný tlouštík, co?

Nepovolený kop - Během zápasu stiskněte zároveň tlačítka △, ◎, ⊗, ⊡ a váš boxer provede nepovolený kop.

Super úder - Jakmile se vám podaří skolit oponenta na zem, podržte tlačítka R1 a R2 a v okamžiku, kdy se bude zvedat ze země, je pusťte. Následující mocná rána ho pošle zpravidla zpátky k zemi.

Chalid Himmat







Nějaké dotazy?

A JSME TU OPĚT S NOVOU DÁVKOU TRIKŮ, CHEATŮ, TENTOKRÁT V PONĚKUD ROZŠÍŘENÉ PODOBĚ. E-MAILOVÁ ADRESA TÉTO RUBRIKY JE CHHIMMAT@SCORE.CZ. PIŠTE!

POŽADOVANO (NEJEN) **TOMÁŠEM** Z LIBERCE

JAK... BÝT NEJRYCHLEJŠÍ

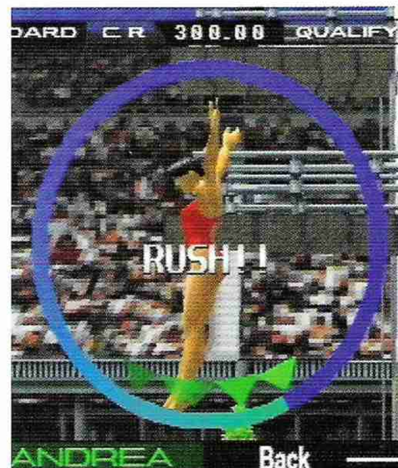
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

Nejnovější a nejlepší atletický simulátor je v podstatě snadný - pro jeho absolutní ovládnutí je ovšem třeba trochu zapřemýšlet nad ideálním způsobem ovládání. Nad ovládáním, které je nejrychlejší, se kterým zvládnete bez velkých potíží šlapat na kole jednu celou minutu a které vám ušetří prsty. Pokud tedy chcete vítězit i nad těmi nejlepšími kamarády a překonat (skoro) všechny světové rekordy, čtěte dále.
Prvním krokem by mělo být upravení konfigurace. Tlačítka □ a ○ jsou možná ideální při použití dvou prstů, pro náš způsob bude ideální × a □. Jsou na kraji a blízko sebe. Dále doporučujeme přemístit ovládání odskoků či zkrátka nerychlostních tlačítek na L1 a L2, především proto, že jsou používána druhou rukou.
A nyní to nejdůležitější - už jste asi pochopili, že obyčejné používání dvou prstů je doménou hráčů nevalných kvalit, nebo naopak obdivuhodné čestnosti. My ostatní použijme buď první kloub ukazováčku nebo nějaký předmět (osvědčil se nám zapalovač nebo třeba půlka Kinder vajíčka nasazená na prst) a střídavě jím „škrtáme" o obě tlačítka. I tento způsob může být realizován dobře a špatně, v každém případě byste však měli stovku bez větších potíží zaběhnout pod 9 vteřin. Tak - a nyní se můžete pustit do překonávání našich rekordů a do plnění úkolu ze strany 94. ■



REDAKČNÍ REKORDY

100 metrů- 8:54 s
Skok do dálky- 11,00 m
Oštěp- 98,90 m
Skok o tyči- 7 m
Vzpírání- 295 kg
Kladivo- 85,52 m
Skoky do vody- 346,15 b
50m volný způsob- 19:68 s
Přeskok přes koně- 9,920 b
(průměr obou skoků)
1km cyklistika- 1:02:560 s
500m veslování- 1:20:505 s



CHEATY

ABE'S EXODDUS

Exoddus je docela choulostivá hra, specielně v okamžicích, kdy se snažíte získat všechny Mudokany. Zkuste následující cheaty, ale mějte na paměti, že přeskočením úrovně se dopustíte hříchu vůči svým soukmenovcům, kteří tak zůstanou navždy uvězněni. Postup do další úrovně si zajistíte podržením R1 a stisknutím ○, podržením R1 a stisknutím ↑, ↓, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, → v hlavním menu. Ovšem jedním z nejzajímavějších cheatů je kompletní neviditelnost. Pro její získání podržte R1 a stiskněte. Trošku méně využitelná možnost shlédnout všechny animované sekvence. Podíváte se na ně po podržení R1 a stisknutí ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →, a to všechno v hlavním menu.

SOVIET STRIKE

Napište následující cheaty jako svá hesla.
IAMWOMAN - neomezené štíty
TRANGELUV - neomezené munice
EARTHFIRST - neomezené paliva
ELVISLIVES - neomezené opakování
DAVEDITHER - dvojnásobné poškození
MIDNIGHTOIL - neomezené munice, paliva a neviditelnost
FUGAZI - neomezené munice, paliva a opakování
THEBIGBOYS - neomezené munice, paliva, opakování a štítů
GHANDI - helikoptéra je viděna jako přátelská

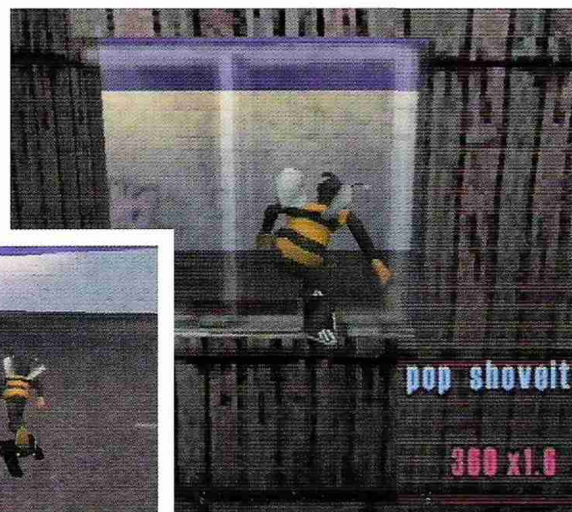
POŽADOVANO **COOLIEM** Z AŠE

JAK... SI VYLEPŠIT SKATEBOARD

THRASHER: SKATE & DESTROY

Jste již znuděni tupým designem vašich prken? Nepodařilo se vám vydobýt sponzorství u továrny z Roosvelu, a dokonce i Ježíšek odvrací svoji dobrosrdečnou tvář? Zkuste napsat některý z následujících kódů na obrazovce se jménem a dočkáte se radikálních změn ve vzhledu prken.
- toddland - vinced - marduk - peelima - somber - porkboy - thrillho - feritof - bytor - torkos - cj - cecil - misterdna - zonk - brimstone - egg - embryo - fetus - houser - rockstar - zaxis - secretbaby - white - zontar.
Nebo pokud vás již nebaví okoukaný vzhled celé vaší postavičky a chcete kráčet ulicemi v něčem trošku běžnějším, zkuste sáhnout po následujícím triku. Vyberte si Roacha (s čapkou) a pojmenujte ho jako **beesuitguy**. Nezlepší se vám sice žádné statistiky, ale budete prostě vypadat trošku jinak a pohodověji. ■





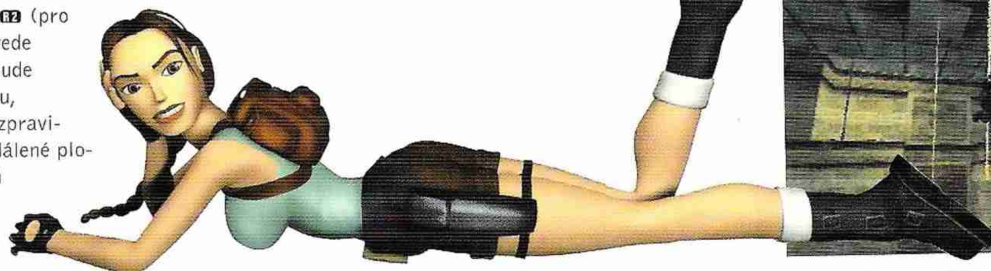
POŽADOVANO **LUCIÍ PETRASKOVOU** Z PARDUBIC

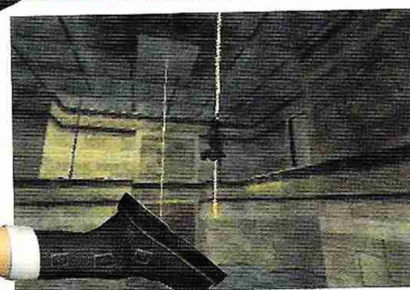
JAK... NAUČIT LARU SKÁKAT

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

V tomto čtvrtém pokračování série *Tomb Raidera* jsou provazové akce stěžejní a představují rozdíl mezi vítězstvím a smutným nápisem „Game Over". Pokud se jedná o jednoduchou akci, je to prosté. Skočte na liánu jako obvykle a držte knoflík pro akci, abyste se zachytili provazu. Slezte na konec provazu držením tlačítka ↓, a dokud budete držet ⊗, tak se bude Lara držet provazu ze všech sil. Držení R2 (pro sprint) ve spojení s↑ a ↓ uvede provaz do pohybu. Jakmile bude kývání v maximálním rozsahu, popíchněte Laru ke skoku a zpravidla v bezpečí přistane na vzdálené plošince. Ale jakmile je provazů více, obtížnost se pochopitelně násobí. Problém je hlavně ve správném načasování skoku. Po uklidnění prvního provazu se začněte přibližovat k tomu následujícímu pomocí funkce k rozhlédnutí se kolem, abyste se ujistili, že vás standardní pohled neblafuje. Dalším řízným rozhoupáním, správným časováním, vhodným úhlem a pořádnou dávkou štěstí by měl být finální provaz na dosah ruky. ■







CHEATY

SIM CITY 2000

Co byste řekli 1 milionu dolarů (ve 2D hře)? - označte si informace o městě z „Budget" menu. Na „Budget" obrazovce podržte R1 a stiskněte ⊗, ◎, Ⓐ, ⓓ. Pusťte R1 a přidržte L1. Stiskněte ⊗, R2 a stiskněte L2. Stiskněte ⊗, ◎, Ⓐ, ⓓ a nakonec pusťte L2, úspěšnost vaší akce bude potvrzena příjemným aplausem. Ale pozor, tento cheat je možné použít toliko jednou za hru! Maximální policie, požárníci a vojsko (v 2D hře) - normální kurzorovou šipkou označte a zase zrušte odesílací příkazy (dispatch tool). Nyní jděte do ukazatele stavu (status) a zatímco budete kurzor držet uvnitř tohoto ukazatele stiskněte ←, →, ←, →, ◎, ⊗. Použijte libovolnou z možností (třeba požárníky, policii nebo vojsko) a nastavte vše na maximální hodnotu, nehledě na počet stanic, které máte k dispozici.

FORSAKEN

Cheat menu - označte položku „Options" a stiskněte ←, →, ←, →. Poté vstupte do nastavení a objevíte novou položku „Cheat Options", ve které si budete moci lehce zacheatovat.

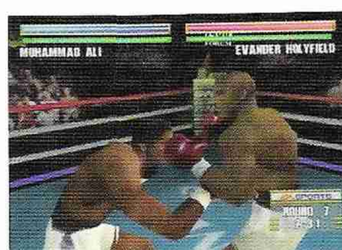
Chalid Himmat

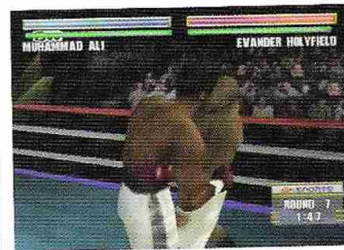
POŽADOVANO **JARDOU ZVOLSKÝM**

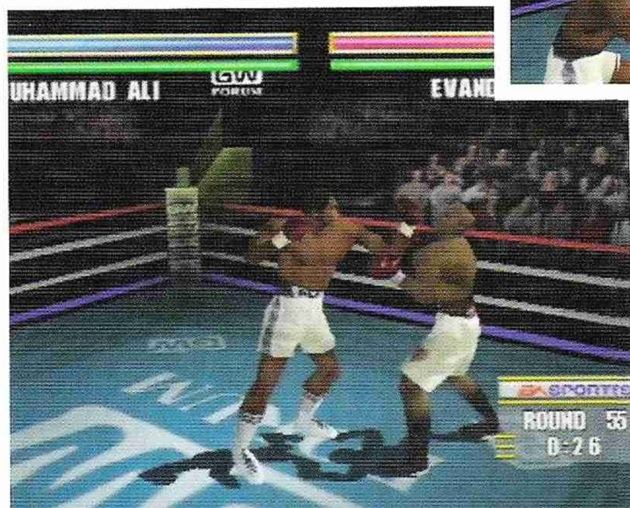
JAK... SE NAUČIT DOBŘE BOXOVAT

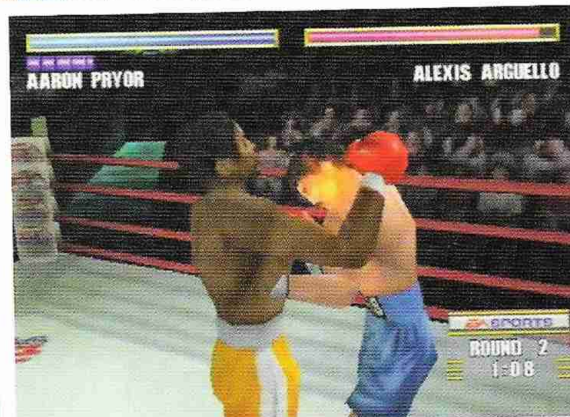
KNOCKOUT KINGS 2000

Je figura vašeho bojovníka spíše podobná slintajícímu Jaku La Mottovi ze seriálu o domově důchodců nežli té postavě z úvodního dema? Podobá se směr vaší kariéry spíše volnému pádu než možnosti stanutí na stupni vítězů? Nemějte obavy, jestli vás někdo dokáže dát do formy a uvést věci na správnou míru, pak jsme to právě my. Stačí, když se budete držet našich následujících rad, a všechno půjde hladce, věřte nám. V momentě, kdy boj se začíná směrovat úplně jiným směrem, než byste si vy a váš v ten moment dostatečně vyčerpaný bojovník (docházející energie) přáli, tak jděte a zaklíňte se do vašeho soupeře. Doufejte, že vám to umožní si na chvilku odpočinout a popadnout dech. Rovněž to představuje ideální moment k provedení několika podpásových úderů. Můžou vám projít až dva ilegální útoky za kolo a nic nevysaje energii více nežli rána do ledvin nebo hlavička. ■









POŽADOVÁNO **SABOTÉREM** Z PLANETY X

JAK... SE NAUČIT PÁR HEZKÝCH TRIKŮ

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Jen málo her zachycuje v akci známé tvrzení „ještě jednou a jdu spát" jako zrovna tyto nenápadné skateboardy. Na pohled všechny akrobatické kousky vypadají hrozně snadně, ale když pak dojde na skutečnou akci, je většina hráčů překvapena jejich komplikovaností. K tomu, aby se z vás stal mistr skateboardového umění (v této hře, ale i v realitě), potřebujete mnoho času na poctivý trénink a ten pochopitelně každý z nás nemá. Proto vám přinášíme osvědčené řešení v podobě několika cheatů, které vás ochrání od prodřených kalhot a krvavých kolen.

Volba úrovně - △, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △

Jakmile se objeví obrazovka volby úrovně, tak si budete moci tlačítkem L1 vybrat i ty, které vypadají zdánlivě nedostupné.

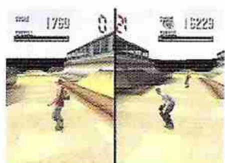
Statistiky na 13 - ✕, □, □, △, ↑, ↓

Mód velkých hlav - □, ○, ↑, ←, ←

Neomezeně speciálních bodů - ✕, △, ○, ↓, ↑, →











CHEATY

SPYRO THE DRAGON

Naštěstí existuje celá kopa cheatů, která je rozhodnuta vám usnadnit cestu skrze magický dračí quest. Začátečníci si mohou kdykoliv během hry naťukat kupříkladu nekonečné množství životů provedením následující akce - □, □, □, □, □, □, ○, ↑, ○, ← ○, →, do inventáře, kde naťukají □, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑. Že nevíte, co bude následovat? Skok do libovolné úrovně, a to za tu „námahu" přeci stojí, ne?

APE ESCAPE

Snadné zajetí - přikraďte se k opici, kterou budete chtít polapit, a zatímco budete stále v plíživé pozici, vrhněte síť po opici (wov, to vypadá na rýmovačku). Chudinka opice si vás nevšimne a tímto způsobem se jí snadno zmocníte.

Tajný tunel - v druhé úrovni džungle nalezněte stopku (značku) a postrčte ji. Tím by se vám měl odhalit tajný tunel. Co se v něm skrývá, vám ale neprozradíme.

POŽADOVÁNO **OTTOU** Z TIŠNOVA

JAK... NASHROMÁŽDIT MUNICI

FIGHTING FORCE 2

Fighting Force 2 je zajímavá fůze kung-fu a čistého zabíjení. Munice je velice vzácná a body k uložení hry tak vzdálené. Neplýtvejte proto drahocennou municí, když za vás špinavou práci může odvést někdo jiný. Existuje totiž způsob, jak donutit stráže, aby zabíjeli své vlastní lidi. Když vstoupíte do místnosti naplněné nepřáteli se stejnými zákeřnými úmysly, tak se vyplatí udělat malý úkrok, aby muži stáli mezi vámi a mocným rotačním kulometem pálícím smrtonosné kulky. Ve své krvežíznivosti budou ozbrojení vojáci ignorovat jeden druhého a vyústí to v bratrovražednou válku, díky které si nějaký ten náboj ušetříte.



POŽADOVÁNO **PETREM T.**

JAK... ROZNÉST TIAMATA

FINAL FANTASY VIII

Těsně před finálním soubojem s Ultemicou vás čeká ještě jedna docela tvrdá zkouška bojových schopností. Skrytý v hodinové věži se maskuje okřídlený démon Tiamat. Největší slabostí tohoto bosse je jeho limitovaný počet útoků. Kouzlo „Dark Flare" je schopno způsobit zranění až za 4000 životů, ale v podstatě představuje jedinou schopnou zbraň v Tiamatově arzenálu a navíc se nabíjí věky. Takže podstatou úspěchu v tomto souboji je právě rychlost. Hned po začátku bitvy na něj začarujte „Shell" pro minimalizaci síly jeho zbraně a na své postavy použijte Haste (na ty, které ještě neumí schopnost Auto-Haste). Následné vyvolání GF Doomtrain oslabí jeho obranu. Vyvarujte se používání kouzel Fire, Thunder či libovolných vzdušných efektů, nevedlo by to k žádnému dobru. Ještě předtím, než ho naučíte slušným manýrám, z něho vytáhněte Flare a Edena, protože obě tyto věcičky budete o chvilku později při konfrontaci s Ultemicou potřebovat.





Gran Turismo 2







Playstationové závody vašeho života jsou zpět a předkládají oslnivý výběr tras a rozsáhlé garáže plné vozů od téměř všech výrobců na světě. My vám hrdě přinášíme informace, které vám zaručeně pomohou od nadávek a vzteku. Pro jedno z následujících čísel pak chystáme ještě hutnější tipy a rozsáhlý návod.

DESET NEJŽHAVĚJŠÍCH TIPŮ

1. POŠKOZENÝ LAK

Jezděte agresivně. Narážejte do aut, vytlačte je z cesty a s pomocí zpětného zrcátka jim ztěžujte předjíždění. Dobrý způsob, jak projíždět zatáčky velkou rychlostí, je také použít ostatní auta jako fyzický prostředek pro zpomalení a nasměrování do ostré zatáčky. I když už to nefunguje tak dobře jako v minulém dílu, pořád je lepší odřít lak protivníkovi než sobě a mantinelu. Grrrrrr!

2. RALLYE TRATĚ

Je nezbytné, abyste na rallye trasách používali auta specializovaná na rallye. Nečekejte, že bude váš skvěle seřízený, nablýskaný nový Volkswagen Golf zvládat rallye okruhy jako auťák Colina McRae. Skončíte s ostudou daleko za nejrychlejším okruhem auta „ducha".

3. SNADNÉ JAKO A, B, C

Nejlepší způsob, jak ve hře postupovat, je získávání licencí. Ty vám umožňují přístup k rychlejším a rozmanitějším trasám a vozům a zvyšují také vaše řidičské umění. Až je dokončíte, otevře se skrytá „Super Licence".

4. SKRZ ČELNÍ SKLO

Většina z těchto záběrů byla z estetických důvodů pořízena v perspektivě třetí osoby, vy byste ale měli používat hlavně pohled v první osobě zevnitř auta. Je to důležité pro přesvědčivější závodnický zážitek a poskytuje vám také důležité zpětné zrcátko, díky němuž můžete ostatním bránit v předjíždění.

5. ŠETŘETE NA NÁHRADNÍ DÍLY

Na začátku bude obtížné se zvoleným autem vítězit a vyhrávat peníze. Nejlevnějším a nejsnazším způsobem zvýšení výkonnosti vozu jsou nové pneumatiky a měly by být na prvním místě seznamu nákupů. Vyplatí se i z hlediska bezpečnosti.



6. ZATÁČKY 101

Nejlepší způsob projíždění zatáček je opsat co nejširší oblouk, abyste nemuseli brzdit. Najet zvenčí, v zatáčce se co nejvíce držet vnitřního okraje a pak při výjezdu ze zatáčky akcelerovat a co nejrychleji zmizet. Tuto ideální trasu používejte pokud možno v každé zatáčce - ušetří vám cenné vteřiny a drasticky vylepší výsledný čas.

7. ZATÁČKY PRO POKROČILÉ

Nepříliš používaným trikem pro zatáčení je ručně bržděný obrat ve stylu filmových honiček. Když přijíždíte k zatáčce slušnou rychlostí, klepněte na ◎ a „driftujte" zatáčkou. Vyžaduje to spoustu tréninku, ale když to zvládnete, můžete své *granturismové* parádičky předvádět před unešenými fanynkami (maminkou).

8. ZLOMYSLNOST

V obrazovce pro výběr auta nezapomínejte na extra vozy. Rozhodně prozkoumejte malou šipku nahoře v pravém horním rohu obrazovky, která má pod palcem speciální modely. Vyhledejte také obrazovku „specials" - skrytý model má například Lotus.

9. DIGITÁLNÍ PROHRA

Kolikrát už vám to říkali? Používejte na řízení auta analogový stick, protože ho můžete natáčet doprava a doleva, a vyrovnávat tak váš bourák a pak se vždycky vrátí do střední polohy. Stick umožňuje při řízení mnohem větší přesnost, takže jděte do něj!

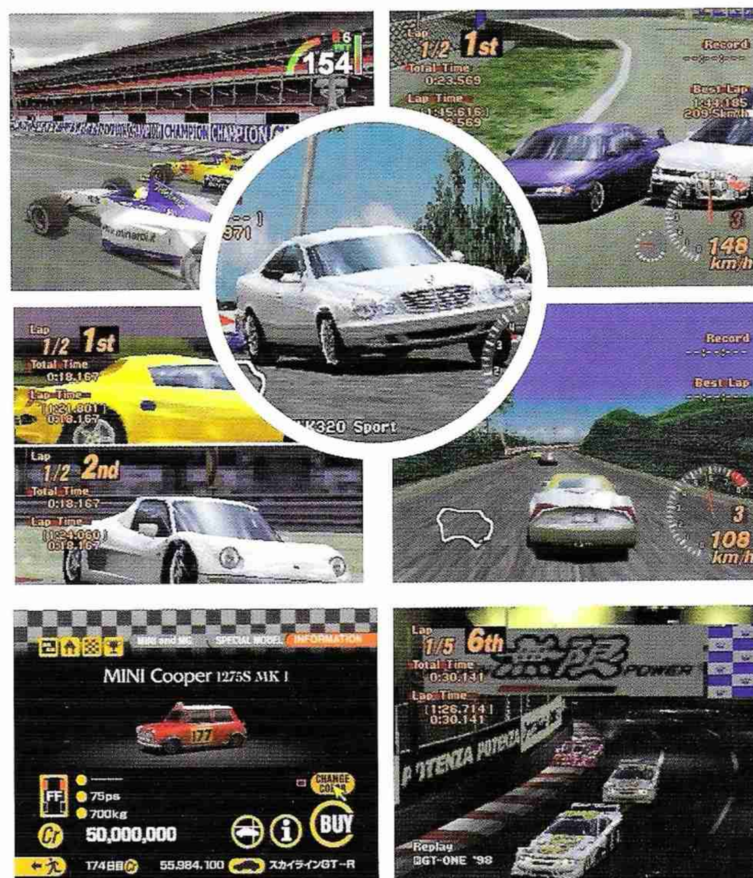
10. UPGRADE GT

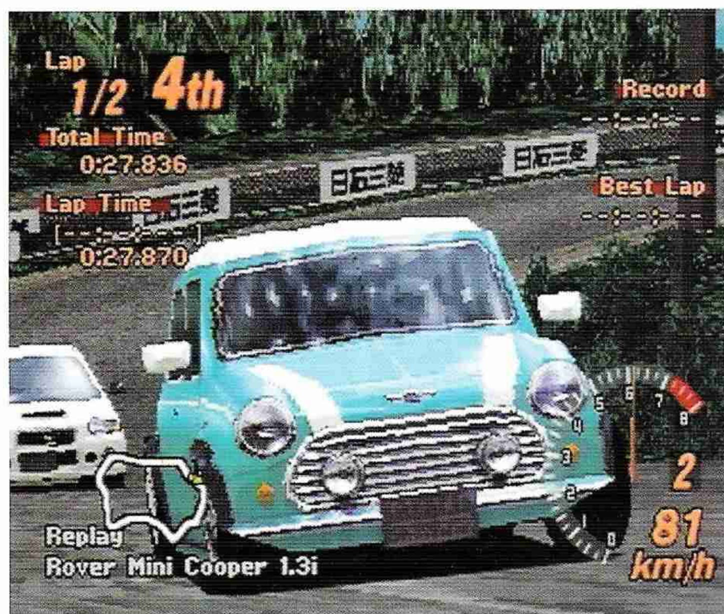
Než svou starou verzi *Gran Turisma* někde prodáte, uložte si na volnou paměťovou kartu dosažené licence. *Gran Turismo 2* rozpozná pomocí volby „Data Transfer" původní uložené hry. To znamená, že se rychle dostanete přes B, A a mezinárodní licence. Šikne se.

BONUSY A ODMĚNY

Na rozdíl od původního *GT* nejsou odměny v druhém dílu tak předvídatelné a jasně definovatelné - v některých situacích vám hra dokonce náhodně přidělí jedno ze čtyř aut, které v dané situaci můžete vyhrát. Obecně se bonusy stanovují mj. na základě auta, se kterým závodíte (a třídy, do které patří), počtu závodů, ve kterých jste v řadě zvítězili, a trati, na které se závod odehrává. Zde je malý výčet bonusů v *GT2* a my jen dodáváme, že stejně jako první díl ani *GT2* NEMÁ žádné cheaty, takže nás nebombardujte dopisy a telefonáty s žádostmi o ně.

Dodge Concept	Všechny testy A licence absolvujte se zlatým hodnocením.
Spoon Honda S200 (upravená)	Všechny testy B licence absolvujte se zlatým hodnocením.
Mitsubishi FTO LM Edition	Všechny testy mezinárodní A licence absolvujte se zlatým hodnocením.
Honda DEL SOL LM Edition	Všechny testy mezinárodní B licence absolvujte se zlatým hodnocením.
Mitsubishi 3000 GT LM Edition	Všechny testy mezinárodní C licence absolvujte se zlatým hodnocením.
Super licence	Přístup získáte po úspěšném absolvování všech pěti předchozích licencí.
Toyota GT-ONE Racecar	Všechny testy Super licence absolvujte se zlatým hodnocením.
Event Synthesizer pro GT L.	Úspěšně absolvujte Super licenci.
Všechny tratě v Aracde módu	Absolvujte prvních pět licencí v Simulation módu.
Obrácená trať v Arcade módu	Vyhrajte daný okruh v původním směru na „hard".
Titulky v Arcade módu	Vyhrajte všech 23 okruhů v původním směru na „hard".
Titulky v Simulation módu	Vyhrajte GT World League.
Bonusová auta	Vyhrajte všech 23 okruhů v původním směru na „normal".





NEJLEPŠÍ AUTO?

Ehm, velmi subjektivní otázka. Doporučujeme vyzkoušet co nejvíce aut a nalézt takové, které nejvíce vyhovuje vašemu řidičskému stylu. Vydělejte peníze, uložte pozici a jedno po druhém zkoušejte. Až budete s výběrem spokojeni, nahrajte pozici, kupte auto a začněte vyhrávat. Mezi naše nejoblíbenější vozy patří Subaru Impreza 22B, Mitsubishi Lancer EVO VI, Audi TT, Nissan 390 GT (je levné a navíc lze vylepšit z cca 370 hp na více než 800). Jedno je jisté, nejrychlejším autem je jednoznačně Suzuki Escudo, které vás přijde na 2 miliony a má 981 hp. Trochu horší ovladatelnost nahrazuje úžasná maximální rychlost kolem 400 km/h a obzvláště s analogovým ovladačem není těžké vyhrát jakýkoliv závod, snad s výjimkou Pikes Peak, kde se utkáte se stejným vozem. Toliko k našim tipům. Jak jsme však již řekli, jde o to, co máte rádi, a je téměř jisté, že vaše volba nebude úplně stejná jako naše - takže testujte a užívejte si. Vždyť právě o tom *GT2* je.

Jan Modrák



PSM NÁVOD pokračování

Final Fantasy VIII

NADEŠEL ČAS NAUČIT ULTIMECU SLUŠNÉMU CHOVÁNÍ!

Jenom pro upřesnění ještě dodávám, že tento návod je díky omezenému prostoru psán tím nejstručnějším způsobem a vynechává zajímavé momenty, jako jsou třeba souboje s legendární „Ulima Weapon" či docela novou, ale extra tvrdou „Omega Weapon" (ta je pečlivě schovaná v závěrečném hradě). Tím vám, čtenářům, ponecháváme dostatek prostoru pro zapojení vlastních schopností ve snaze objevit skrytá místa *FF8*. A věřte, že jich není málo.

Disk 3

ZAHRADA BALAMB

Po vyčerpávající akci z předchozího disku se probudíte ve staré dobré zahradě Balamb. Rinou naleznete na ošetřovně (bude slušné se za ní stavit na kus řeči), ale Quistis vám navrhne návštěvu Edeina domku na pobřeží.

EDEIN DOMEK

Domek čarodějky je od této chvíle normálně zakreslen na mapě, takže nebude problém ho nalézt. Jděte tedy dovnitř a promluvte si s Cidem. Následujte ho dále a vyzpovídejte Edeu. Dozvíte se spoustu zajímavých informací (hlavně o tom, že ona vlastně není zlá, ale je občas ovládána čarodějkou Ultimecou). Ale jak uvidíte, Squallovy myšlenky budou o něčem úplně jiném.

ZAHRADA BALAMB

Zpátky na lodi jděte navštívit Rinou, vyzpovídejte všechny dostupné charaktery a připravte si partu bojovníků.

KAŇON TRABIA

Nyní jste opět povedená trojka Laguna, Ward a Kiros. Promluvte si s ostatními. Připravte se na souboj s drakem a v momentě, kdy se vám ho podaří zneškodnit, utíkejte! Kiros a Ward se k vám přidají (nezapomeňte si je znovu nastavit). Poté, co si připravíte skupinku, si uložte pozici a vyrazte na setkání s rubínovým drakem. Jakmile se vám ho podaří zničit, Squall si uvědomí, že je to sen a evidentně mluví s Ellone.

ZAHRADA BALAMB

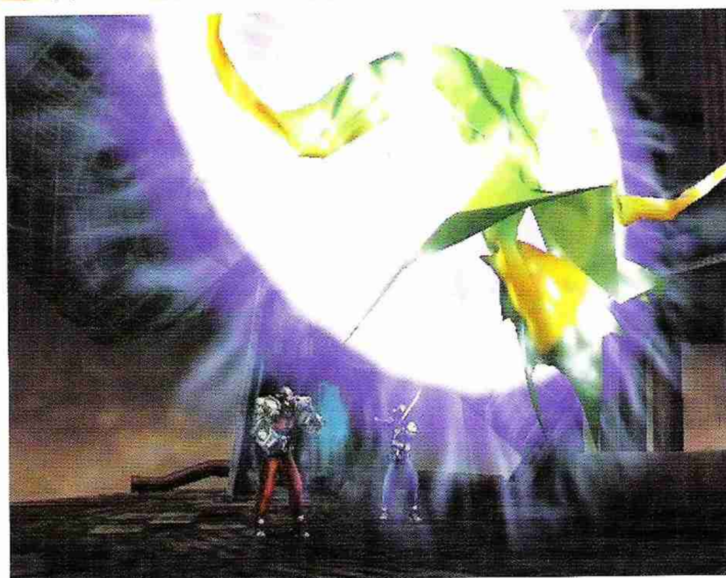
Jste zpátky ve Squallově podobě a v blízkosti Rinoi. Squall se zamyslí.

DOMEK ČARODĚJKY

Jděte nahoru po mostě a navštivte kouzelnici Edeu. Zeptejte se jí na lokaci bílé Seedské lodě a získáte od ní dopis.

BÍLÁ SEEDSKÁ LOĎ

Přístup do Centra je v blízkosti středu dolního ostrova. Je to poblíž domku čarodějnice Edei, o kousek na sever. V místě, kde jsou všechny malinkaté ostrůvky a je vidět malá zátoka. Možná vám nalezení této lokace chvilku zabere, ale nezoufejte, určitě se vám to podaří. Naběhněte do jejich lodi a promluvte si s bílými Seedy. Řeknou vám, abyste je nechali na pokoji, ale vy se nenechte odbít a vstupte do jejich lodi, kde narazíte

















na Wattse. Promluvte si s ním a Zonem. Poté, co Zone odejde, si promluvte znovu s Wattsem a získáte nějaké další informace ohledně Ellone. Nyní jděte po schodech dolů a veliteli předejte dopis od čarodějky. Vůdce vám řekne, že se Ellona vydala do Esthardské lodě, a vás přepne zpět do zahrady.

RYBÁŘSKÁ VYHLÍDKA

Jděte se podívat do Rybářské vyhlídky. Squall zde vezme Rinou na vlakovou stanici a tam se odehraje několik zajímavých scének. Připravte si skupinku (nyní můžete hrát i za Edeu) a vydejte se na východ. Na mapě světa vplujte do velkého bílého jezera (vypadá jako velká díra) ve středu kontinentu, který vám blokuje cestu dále.

VELKÉ SLANÉ JEZERO

V horách si promluvte s charaktery a vydejte se na sever do ledové země. Jděte na sever, jih (následujte cestu), sever, západ, sever (zde potkáte nemrtvou příšeru Abadona - pokud z něj vysajete cure a použijete ho na něj, tak ho zraníte). Jděte zpátky na jih, východ, uložte si pozici, západ, západ, severovýchod, podívejte se na elektrickou stěnu, vylezte rychle po žebříku a protáhněte se do tunelu.

MĚSTO ESTHAR

V tunelu pokračujte na sever až do té doby, než narazíte na dveře, a poté se věci dají do pohybu. Jděte do levé části obrazovky a zastaví se to. Protáhněte se dveřmi na severu a zjeví se před vámi celé město. Opět budete dole na žebříku a Lagunova parta vás začne znovu volat.

LABORATOŘ LUNATIC PANDORA

Následuje scéna s Lagunou. Jděte do tanku a začněte na něm pracovat. Promluvte si s Moombou, poté s chlapíkem, opět s Moombou a přineste mu náčiní. Znovu vyzpovídejte chlapíka a zabijte stráže. Připravte si Warda a Kirose a vyprašte kožichy dalším dvěma strážcům. Jděte nahoru do výtahu a tajně poslouchejte. Mombas vás opustí. Potkáte doktorova asistenta. Uložte si pozici a vraťte se zpět do laboratoře (vyzvedněte si poslední číslo magazínu o zbraních). Jeďte výtahem dolů, zabijte stráže a promluvte si s doktorem. Připravte se na setkání s Odinem. Následujte doktora nahoru do výtahu a pokračujte ven, kde vám řekne, že vás bude očekávat v Odinově laboratoři.



ODINOVA LABORATOŘ

Jděte do středu, kde bude cosi vypadat jako výtah. Sedněte si do toho a vyveze vás to nahoru. Projděte dveřmi a vychutnejte si souboj. Pokračujte k ovladačům na pravé straně a dočkáte se chybové hlášky. Jděte dále na sever a znovu zkuste ovladače na pravé straně. Vraťte se zpět k výtahu, kde již budou otevřeny předtím zamčené dveře, a setkáte se s Ellone.

MĚSTO ESTHAR

Čeká vás proměna zpět ve Squalla. Přijdou muži a vezmou vás do prezidentova paláce, odkud vyjde doktorka Odinová. Vydejte se k Měsíční bráně. Vyjděte ze dveří, pokračujte doprava a opusťte palác. Následuje krátká animovaná sekvence, po které jděte směrem k obrazovce a vyzpovídejte strážce. Jděte doleva, doleva dolů, opět doleva a uložte si pozici. Vraťte se zpět doprava, doprava, doprava a jeďte výtahem do obchodního střediska, kde vystupte. Pokračujte až na konec obrazovky po levé straně a bude vám umožněno nakupování v různých obchodech. Nasměrujte si to zpátky k výtahu a zkuste se dostat do laboratoře doktorky Odinové (bude zamčeno). Jděte tedy ke vstupu do města, kde si po schodech dole u počítače pronajměte vůz. Tím se dostanete na mapu světa.

MĚSÍČNÍ BRÁNA

Vystupte z auta a jděte dovnitř. Promluvte si se strážím a pokračujte v cestě. Následujte dívku a na scénu vběhne pes. Nenechte se jím rušit a pokračujte ve sledování dívky. Sle-



ZBRANĚ PRO SQUALLA

Název	Cena	Síla	Potřebné věci
Gunblade	100	11	6xMagic Stone 2xScrew
Shear Trigger	200	14	1xIron Pipe 4xScrew
Cutting Trigger	400	18	1xMesmerize Blade 8xScrew
Flame Saber	600	20	1xBetrayal Blade 1xTurtle Shell 4xScrew
Twin Lance	800	22	1xDino Bone 2xRed Fang 12xScrew
Punishment	1000	24	1xChef's Knife 2xStar Frag. 1xTurt. Shell 8xScrew
Lion Heart	2000	30	1xAdamantine 4xDragon Fang 12xWave Bullets

ZBRANĚ PRO QUISTIS

Název	Cena	Síla	Potřebné věci
Chain Whip	100	12	1xSpider Web 2xMagic Stone
Slaying Tail	200	15	2xMagic 1xSharp Spike
Red Scorpion	400	20	2xOchu Tentacle 2xDragon Skin
Save the Queen	800	25	2xMalboro Tent. 4xSharp Spike 4xEnergy Crystal

ZBRANĚ PRO RINOU

Název	Cena	Síla	Potřebné věci
Pinwheel	100	11	3xMagic Stone
Valkyrie	200	14	1xShear Feather 3xMagic Stone
Rising Sun	400	18	1xSaw Blade 8xScrew
Cardinal	800	24	1xCockatrice Pinion 1xMesmerize Bl. 1xSharp Spike
Shooting Star	1000	28	2xWindmill 1xRegen Ring
			1xForce Armlet 2xEnergy Crystal

ZBRANĚ PRO ZELLA

Název	Cena	Síla	Potřebné věci
Metal Knuckle	100	12	1xFish Skin 4xMagic Stone
Maverick	200	15	1xDragon Fin 1xSpider Web
Gauntlet	400	20	1xDragon Skin 1xFury Fragment
Ergheiz	800	24	1xAdamantine 4xDragon Skin 1xFury Fragment

ZBRANĚ PRO IRVINA

Název	Cena	Síla	Potřebné věci
Valiant	100	12	1xSteel Pipe 4xScrew
Ulysses	200	15	1xSteel Pipe 1xBomb Fragment 2xScrew
Bismark	400	20	1xSteel Pipe 1xDynamo Stone 8xScrew
Exeter	800	25	1xDino Bone 1xMoon St.
			2xStar Fragment 18xScrew

ZBRANĚ PRO SELPHII

Název	Cena	Síla	Potřebné věci
Flail	100	12	2xMagic Stone1xBomb Fragment
Morning Star	200	15	2xSteel Orb2xSharp Spike
Crescent Wish	400	20	1xInferno Fang1xLife Ring4xSharp Spike
Strango Vision	800	24	1xAdamantine3xStar Fragment2xCurse Spike



dujte jinou osobu a slečně řekněte, že jste připraveni na cestu. Vyberte postavy, které zůstanou s Edeou a ty, co půjdou s vámi. Pečlivě všechny vyzpovídejte a vstupte do kabinky. Následuje efektní animačka, po které se promění v Zella. Neohroženě vyjděte ven a opusťte Měsíční bránu.

BOD ZÁRMUTKU

Vydejte se k Bodu zármutku (Tears Point). Sledujte cestu a dostaňte se až ke středu sochy, kde získejte Solomonův prsten. Vraťte se zpět a pokuste se nalézt příšerky se jménem Marlboro. Jakmile se vám to podaří a získáte od nich pár hezkých věciček, tak se vraťte zpět do města.

MĚSTO ESTHAR

Promluvte si s prezidentovým vojenským poradcem a řekne vám o Měsíční Pandoře. Vydejte se do laboratoře doktorky Odinové, kde si promluvte s výzkumným asistentem a následujte ho dovnitř. Pro cestu nahoru využijte výtah, projděte dveřmi a promluvte si s doktorkou na téma kontaktních bodů. Opusťte laboratoř, jděte dvakrát doprava, na sever (kolem výtahu), nahoru po schodech a dostanete se k prvnímu kontaktnímu bodu. Vyskočte na něj.





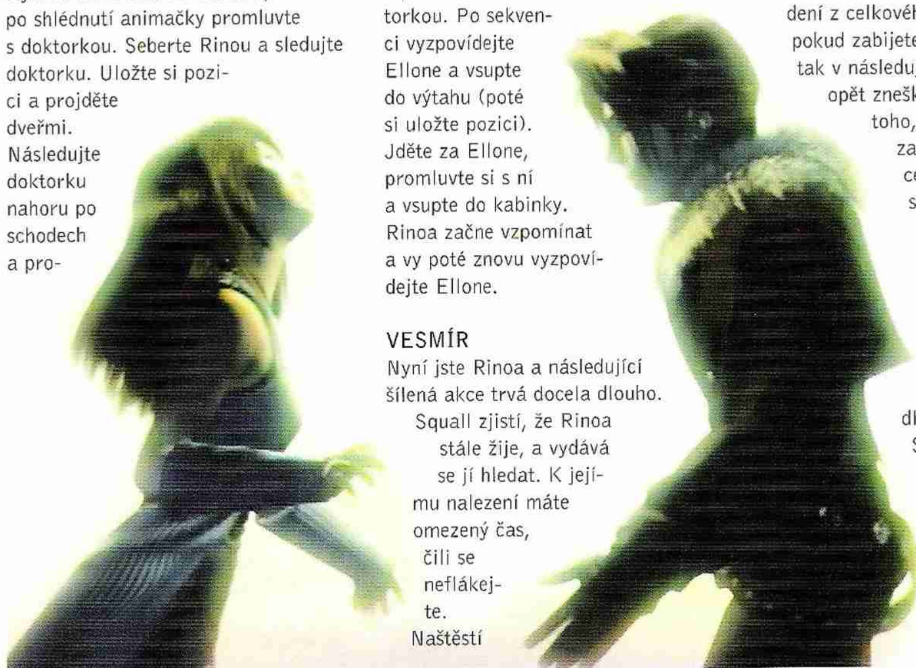


MĚSÍČNÍ PANDORA

Jděte nahoru po schodech k výtahu, pokračujte po cestě, vydejte se vlevo, opět po cestě a dostanete se do ledového tunelu, který projděte. Neohroženě se vydejte ke dveřím vpravo s nápisem 03 (jedná se o výtah). Projděte dveřmi 01, ledovým tunelem a opět nahoru. Narazíte na podivného chlápka, co bude ovládat vaše těla. Následuje kouzelná animovaná sekvence.

MĚSÍČNÍ ZÁKLADNA

Nyní se nacházíte ve vesmíru, kde si po shlédnutí animačky promluvte s doktorkou. Seberte Rinou a sledujte doktorku. Uložte si pozici a projděte dveřmi. Následujte doktorku nahoru po schodech a promluvte si s vědci. Jděte doprava, do dveří a vyzpovídejte Ellone, která vás bude následovat. Nyní jděte do ovládací místnosti (dolů po schodech a doprava). Podívejte se na monitor. Vraťte se zpět do uzamčené místnosti, odkud je možné pozorovat vědce na Měsíci. Oblékněte si vesmírné skafandry (napravo) a jděte za Rinou. Pokuste se jít dolů do vesmíru, ale nepůjde to. Vraťte se zpět nahoru a vyjděte ven se skafandry na sobě. Následuje scéna s prezidentem, po které jděte zpět do ovládací místnosti a promluvte si s doktorkou. Po sekvenci vyzpovídejte Ellone a vsupte do výtahu (poté si uložte pozici). Jděte za Ellone, promluvte si s ní a vsupte do kabinky. Rinoa začne vzpomínat a vy poté znovu vyzpovídejte Ellone.



VESMÍR

Nyní jste Rinoa a následující šílená akce trvá docela dlouho. Squall zjistí, že Rinoa stále žije, a vydává se jí hledat. K jejímu nalezení máte omezený čas, čili se neflákejte. Naštěstí je to prosté a vše, co proto musíte udělat, je využívání šipek, abyste ji udrželi pokud možno ve středu. Po chvilce Squall Rinou chytí a na vás je, abyste je oba dostali zpět do lodi, kde si rozhodně uložte pozici.

VESMÍRNÁ LOĎ RAGNAROK

Jděte doleva a stiskněte knoflíky. Dveře nahoře se uzavřou a vy projděte těmi otevřenými. Proběhne scéna s Rinou. Projděte dalšími dveřmi, za kterými vás již bude očekávat příšerka. Cílem je zabití dvou stejný příšer po sobě. Existují čtyři barevná provedení z celkového počtu osmi, čili pokud zabijete červenou příšeru, tak v následujícím tahu musíte opět zneškodnit červenou (bez toho, aniž byste mezi tím zabili jinou). Po rozdrcení všech osmi příšer se vydejte k výtahu, kde předtím stála zelená stvoření (či jiné barvy, je docela možné, že se to hru od hry mění). Vyjeďte výtahem nahoru a následuje dlouhá scéna mezi Squallem a Rinoa. Nakonec přijedou a odvezou si Rinou. Vraťte se zpět do lodě, jděte do dveří vlevo, opět do levých dveří a potkáte zbytek skupinky. Pokuste se odejít a začnete létat. Použijte výtah pro cestu nahoru, promluvte si s Irvinem a leťte k pomníku čarodějky.

POMNÍK ČARODĚJKY

Jděte po schodech nahoru a vstupte dovnitř. Promluvte si se dvěma strážci a pokračujte v cestě. Jděte doleva, rovně a pokuste se dostat Rinou ven. Po sekvenci utíkejte pryč a záhadný muž vašim pronásledovatelům řekne, aby vás nechali jít. Vyzpovídejte členy skupiny a vydejte se k domku Edey.

DOMEK ČARODĚJKY EDEY

Sledujte psa a skupina vás opustí. Zatímco budete čekat na Rinou, promluvte si se psem a poté i s ní samotnou. Zell přeruší vaši zajímavou rozpravu. Jděte pryč a spatříte Edeu. Vyzpovídejte ji, vraťte se zpět na Ragnarok a vydejte se k Estharu.

MĚSTO ESTHAR

Jděte do prezidentského paláce, promluvte si se strážci a vsupte dovnitř. Následuje událost s Lagunou, Kirosem a Wardem. Pohovořte si s Lagunou a zeptejte se ho na dostupné otázky. Jakmile vám dojdou témata k rozhovoru, tak mu řekněte, že jste připraveni. Na lodi se dozvíte plán akce. Poté se přes Bod slz dostaňte do Měsíční Pandory.

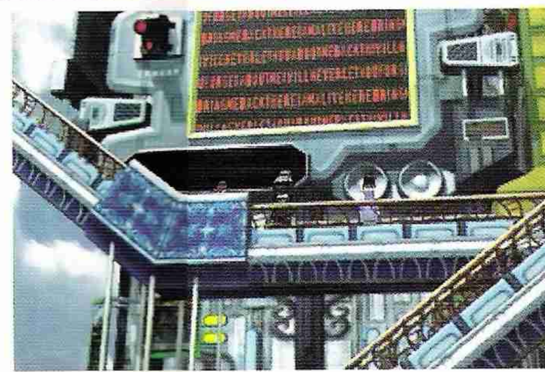
MĚSÍČNÍ PANDORA

Po vstupu dovnitř vás čeká animovaná sekvence. Jeďte dolů výtahem









ZAJÍMAVÁ GFKA A JEJICH LOKACE

Díky omezenému prostoru zmíním pouze několik ochranných sil, proto nebuďte překvapeni tím, že se vám jich do arzenálu podaří nasbírat více, než je zde uvedeno, to je v pořádku.

Siren	Musíte je vytáhnout z bosse Elvoreta v průběhu vaší akce v Dolletské vysílací věži.
Brothers	Stačí porazit bratry z hrobky neznámého krále (viz pokračování návodu příště).
Diablos	Je nutné porazit Diablose, obyvatele magické lampy, kterou jste získali od Cida po splnění zkoušek (musíte si s ním promluvit). Definitivně si předtím uložte pozici, protože je to tvrďák. Porazíte ho vysáváním Demi a opětovným používáním na něj.
Cerberus	Během útoku na Galbadianskou zahradu můžete v hlavní hale vyzvat na souboj bájného Cerbera a jeho poražením získat toto GFko (rušte jeho triple displejem).
Doomtrain	Na místě zvaném Tears Point seberte Solomonův prsten (ještě předtím, než se dostanete do lunární Pandory). Bojujte s Marlborosy poblíž ostrova Heaven a získejte šest jejich chapadel. Kupte si šedesát léků (Remedy) a použijte Alexandrovu schopnost „med lev up" a vytvořte z nich šest léků+. Nyní je třeba získat šest ocelových trubek. Ty lze vybít ze žlutých/zelených opic před Delingem (pokud se tam nemůžete vrátit, tak počkejte až do fáze Ragnaroku). Po získání všech těchto věciček použijte Solomonův prsten a vlak zkázy je váš.
Bahamut	Naleznete ho v Galbadianském podvodním výzkumném centru (je skryto v jihozápadním rohu mapy). K tomu, abyste s ním bojovali, si musíte promluvit se strojem (vstoupit, když je tma) a musíte odpovědět na otázky následovně - Otázka 1 - „So you wish to challenge me..." Odpověď 1 - „It's not our will to fight" Otázka 2 - „Begging me for mercy?" Odpověď 2 - „Never" Otázka 3 - „Damned imbeciles. Why do you wish to fight?" Odpověď 3 zvolte třetí odpověď skrytou níže „None of your business"
Tonberry King	Vydejte se do středu ruin (po získání Odina) a utkejte se s dvaceti Tonberriema. Po jejich porážce se objeví král, kterého musíte rozdrtit, a přidá se k vám.
Eden	Lze ho vytáhnout z Ultimy v Galbadianském podvodním výzkumném centru. Před bojem s Ultimou je nejprve potřeba porazit Bahamuta.
Odin	Vyhledejte ho v lokaci Centra Ruins a rozneste ho. Bohužel ho není možné ovládat a v bitvách se objevuje náhodně.
Phoenix	Přivoláte ho použitím věcičky Phoenix Pinion. Je velice těžké tento artefakt získat, ale jakmile ho jednou použijete, existuje zde jistá pravděpodobnost, že se Phoenix v bitvě objeví náhodně i v budoucnu.
Chocobo	Chyťte a pojmenujte Chocobu a během bitvy použijte Gyshal Greens, čímž ho přilákáte.
Gilgamesh	Před koncem třetího disku (čtvrtého) získejte Odina a Seifer ho zabije. Místo něj se však objeví Gilgamesh, který je o fous lepší.
Mumba	Mumbu zavoláte použitím extra cenné věcičky Friendship během bitvy.









(v Ragnaroku), ven ze dveří vpravo a opusťte vesmírnou loď. Pokračujte dolů po schodech a dejte si další souboj s Rajin a Fujinem. Jděte po schodech ještě níže, doleva a uložte si pozici. Vyzpovídejte Biggse a Wedgeho (dva strážce) a odejdou. Následujte je skrze stejné dveře a pokračujte v cestě tunelem doprava (doleva na obrazovce). Projděte dveřmi s číslem tři, poté s číslem jedna a nakonec jděte po ledové cestě nahoru. Uložte si pozici, pokračujte ještě výš a znovu se utkejte s tou povedenou dvojkou. Zneškodněte mobilní jednotku 8 a projděte dveřmi, kde na vás opět bude čekat zloduch Seifer. Po boji si Seifer odvede Rinou. Změňte si tedy charaktery a bude následovat scénka mezi Rinou, Seiferem a Adel. Konec třetího disku je tu, čeká vás velké a tvrdé finále!

Disk 4

RINOA OBĚTÍ?

Squall se vydá za Seiferem do nejvyššího patra Pandory, ale bohužel dorazí příliš pozdě a uvidí ji obětovanou Adelou. Během následujícího souboje hlavně nepoužívejte vaše GFka, abyste jimi nezabili Rinou (což by znamenalo konec hry). Prostě se snažte útočit na Adel a Rinou stále uzdravujte. Jakmile se vám ji podaří zabít, objeví se Ellone s Lagunou. Začne časová komprese a půjde do tuhého. Ale ještě předtím, než se vydáte do hradu samotného, si můžete vyřešit všechny postranní úkoly, získat GFka, popřípadě si pořídit Chocobu. Později to bude komplikovanější nebo to nepůjde vůbec.

HRAD

Po několika bitvách se objevíte v domku čarodějky Edey. Šupajděte na pláž, dojde k další časové změně a spatříte hrad spolu s mnoha mrtvými těly bílých Seedů. Po vstupu do hradu zjistíte, že jste přišli o své schopnosti a k jejich navrácení musíte zabít osm příšer z nitra pevnosti. Rozdělíte se na

VZÁCNÉ KARTY A JEJICH LOKACE

Pupu	Musíte vyřešit postranní quest s cizáky a dát jim pět elixírů. Pokud jsou mrtví, tak tuto kartu nezískáte (Lokace: Zahrada Balamb).
Chubby Chocobo	Je třeba se zúčastnit questu Queen of Cards. Student, který sedí na lavičce před knihovnou, tuto kartu vlastní (Lokace: Zahrada Balamb).
Angelo	Tuto kartu je nutné vyhrát od Wattse ze skupinky povstalců. Můžete tak učinit buďto v jejich vlaku, nebo později na bílé Seedské lodi.
Minimog	Stačí vyzvat nováčka v hale (Lokace: Balamb Garden).
Quezacotl	Porazte starostu Rybářské vyhlídky (Fishermans Horizon) a karta je vaše.
Shiva	Věnujte zadarmo Zonemu sprostý časopis, který jste mohli sebrat v budově Timber Maniacs na prvním CDčku (Lokace: White Seed Ship).
Siren	Navštivte hospodu v Dolletu a vyzvěte jejího manažera ve druhém podlaží. Jakmile ho porazíte, tak vás pozve do svého pokoje, kde ho musíte porazit znovu, a karta bude vaše.
Pandemona	Před hotelem ve městě Balamb stojí chlápek (hoteliér) a přesně ten má tuto kartu ve svém vlastnictví.
Alexander	Získáte ji od hlavního technika na Měsíční základně (samozřejmě, pokud ho porazíte).
Ward	V Estharu vyzvěte Dr. Odina a možná se vám podaří tuto kartu získat.
Kiros	Musíte se zúčastnit questu Queen of Cards a poté ji bude mít chlápek oděný v černém, co stojí na ulici před obchody ve městě Deling.
Laguna	Tuto kartu vlastní Ellone a lze ji získat i během questu Queen of Cards na čtvrtém CDčku.
Selphie	V Zahradě Trabia vyzvěte Selphiina kamaráda před chrličem.
Quistis	Vyzvěte Quistis v zahradě Balamb.
Irvine	Musíte splnit část questu Queen of Cards a poté tuto kartu vyhrát od manželky starosty Rybářské vyhlídky.
Zell	Zellova matka ve městě Balamb má tuto kartu.
Rinoa	Rinoin otec má tuto kartu. Musíte ho nechat vyhrát Infrita, a teprve poté ji zařadí do balíčku. Infrita můžete vyhrát nad Martine v Rybářské vyhlídce.
Edea	Edea osobně ve svém domku na pobřeží vlastní tuto kartu.
Seifer	Kdykoliv vyzvete Cida, ředitele vaší zahrady, budete mít možnost tuto kartu získat.
Squall	Squallovu kartu vlastní Laguna a můžete ji od něho získat v Estharu na třetím (či čtvrtém) disku nebo na Ragnaroku.

dva týmy (pro změnu týmu slouží zelený bod). Čeká vás tedy celkově osm docela tvrdých soubojů, kterými musíte úspěšně projít, abyste se mohli utkat s čarodějkou samotnou. Vezměme je tedy hezky po pořádku.

1 - První příšera se skrývá na schodech v hlavní hale a počítejte s tím, že má okolo 35 000 životů.

2 - Po zneškodnění prvního šéfa se vydejte do galerie (pravé dveře ve druhém podlaží). Podívejte se na každý z obrazů a vydejte se k tomu největšímu z nich (odpověď je Vividarium / Intervigilium / Viator). Po správném vyřešení této akce se objeví příšera s přibližným počtem 34 500 životů.



3 - Jděte vpřed do suterénu a vstupte do místnosti vlevo (zavřou se za vámi dveře). Z mrtvoly seberte klíč a objeví se obrovské červené monstrum (má asi 30 000 životů). Vyplatí se na něj použít schopnost mistra Diablose.

4 - Další z týmů se může dostat do jiného přízemí tím, že projde levými dveřmi (lustrem je třeba oprášit poklop a poté ho otevřít). Tam se na vás bude těšit létající „jednorožec", kterého každý z vašich útoků donutí začarovat bouřku (honosí se 22 400 životy).

5 - Jakmile se vám podaří naučit „jednorožce" slušnému chování, tak se vraťte do hodovní místnosti, projděte dveřmi, přes poloviční zahradu a vstupte do místnosti s piánem. Nevšímejte si fialového plamene, vyjděte nahoru po schodech a spatříte most. Z mostu získejte klíč (propadne dolů) a otevřete dveře vedle. Za nimi vás čeká další natěšená příšera.

6 - Nyní jděte na druhou stranu galerie, vstupte do 45procentní aleje, projděte dveřmi uprostřed a naleznete čtyři hrobky. Všechny je otevřete a zjeví se krvavý vůl s 60 000 životy.

7 - S dalším týmem se dostaňte do hodovní místnosti a přepněte se do místnosti se zeleným bodem, odkud vyjde druhý tým. Nyní musíte jít na druhou stranu a utkat se s krystalovou příšerou (sice má pouze 16 000 životů, ale je docela tvrdá).

8 - Vraťte se zpátky na most u místnosti s piánem a jděte pořád rovně až do té doby, než se dostanete do hodinové věže. Jakmile spatříte zvon zvonit, tak na něj skočte a dostaňte se na druhou stranu. Tam si na vás brousí zuby falešný Bahamut s 90 000 životy.

POSLEDNÍ BITVA

Po zničení všech osmi klíčových příšer se vám navrátí všechny ztracené schopnosti. Vyjděte z věže, kde jste bojovali s Bahamutem, ven a za mostem naleznete pokoj temné kouzelnice Ultimecy. Definitivně si ještě předtím, než do této místnosti vstoupíte, uložte pozici. Zlá čarodějka má celkově pět podob a každá z nich se honosí 100 000 životy, přičemž ta poslední jich má až 200 000, čili to není žádná legrace (zapomeňte na trapně jednoduchý souboj se Sephirothem ve *FF7*, tohle je o pár fousů těžší). Tak či onak se vám nepochybně nakonec podaří Ultimecu porazit a to bude znamenat, že jste úspěšně dokončili další část skvělé ságy *Final Fantasy*, gratulujeme.

Chalid Himmat

DOWNLOAD

DISC 24 TO ROZTÁČÍ VE STYLU FUNKY, TAKŽE S CHUTÍ DO TOHO!





SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu **playstation@score.cz** či zasílat faxem na číslo 02/367 951. Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Dááámy a pááánové, dobrý večer, vítejte v klubu PSM. Tento měsíc náš černý kotouč prohání ocelové ptáky a zuřivě poskakuje po tanečním parketu. Melodie a vizuální stránku obstará *Music 2000* a *YVJ*, zatímco v Go Go kleci bude sveřepý *Action Man*. Mezi hosty uvítáme Eddieho Irvina a Michaela Schumachera plus několik dalších z *Micro Maniacs*. Bavte se co nejlépe.

Catherine Channonová

POUŽITÍ DISKU 55

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.







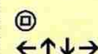
Z obrovské škály *Music 2000* si nějaké ty samply jistě vyberete. Basy, bicí a vokály pak jednoduše nějak poskládáte dohromady a pak si je už můžete přehrávat zcela dle libosti.

Music 2000

■ VYDAVATEL	Codemasters
■ STYL	tvorba hudby
■ PROGRAM	hratelné demo

Opět na scéně, v novém hávu a s novým názvem - *Music 2000*. Po obrovském úspěchu původního titulu *Music* pracovali u Codemasters ještě horečnatěji a zde máme výsledek jejich snažení. Pro ty, kdo neznají původní verzi, *Music* umožňuje mixovat vlastní skladby z velké škály samplů ve stylu hip hop, techno či house, a svou nahrávku můžete dokonce doprovodit i vlastním videoklipem. A tak není pochyb, že novou verzi vidíme rádi, a asi není zapotřebí ani cokoliv dodávat. S tímto programem strčíte do kapsy i ty nejslavnější DJ's. Tedy alespoň teoreticky.

■ Ovládání

△	O úroveň zpět (dostanete se zpět do hlavního menu - to pokud byste zabloudili)
⊗	Vybrat nebo vložit
 ◎	Otevření menu pro stávající úroveň. Další tlačítka pro zkratky a nápovědu najdete v každém jednotlivém menu.
◻	Vymazat
 ←↑↓→	Pohyb po obrazovce
 START	Spuštění / ukončení přehrávání
 L1	Otevření knihovny pro stávající úroveň
 R2	Otevření palety pro stávající úroveň
 SELECT	Zkratka do editační úrovně v režimu Music Jam
 SELECT	Otevření menu



■ Další rysy
Plná verze se vyznačuje úžasnými samplovacími schopnostmi. Tak například je možné do PlayStation vložit jakékoliv audio CD a vytáhnout z něj oblíbené samply či melodie.

■ Další informace
Recenzi naleznete právě v tomto čísle, a to prosím na straně 59!

Action Man Mission Xtreme

■ VYDAVATEL	Hasbro
■ STYL	akční adventure
■ PROGRAM	hratelné demo

Ta stará plastová klasika jménem *Action Man* se chystá zahltit vaše PlayStation. Vy se k němu máte připojit v boji proti arcizločineckému géniovi jménem Doctor X a jeho nebezpečným kumpánům. Pochopitelně jedině náš hrdina může zachránit svět před hrůznými plány povedeného doktůrka. Vaším prvním úkolem ve hře je zabránit silám profesora Gangrena plenit město. Lotry najdete pomocí radaru, až se jim dostanete na pohled, zbývá už jen je zlikvidovat. Druhá mise se odehrává v poušti. Gangrenovi vojáci ukradli z neznámého důvodu technologické vybavení a vaším úkolem je proniknout do jeho laboratoří a zjistit proč. Vstup do základny je maskován, takže ze všeho nejdřív musíte získat přístupový klíč. Používejte detektor kovů a dávejte pozor na stráže. Ty vás živého neuvidí rády. Vlastně, abychom byli úplně upřímní - bude tomu přesně naopak.

■ **Ovládání**

Ovládání auta

↑ Plyn / dopředu
↓ Zpátečka
←/→ Doleva / doprava
Analogem do všech směrů
START Pauza menu / mise
R1/R2 Střelba
⊗ Plyn
◎ Zpátečka
◎ Otočení na zataženou ruční brzdu

Ovládání akčních částí

L1 Zoom out v režimu Sniper
L2 Chůze (držet)
R1 Zoom in v režimu Sniper
R2 Rozhlížení (podržet)
⊗ Akce / útok / střelba
◎ Zbraně / inventář
◎ Jeden výskok (1x), dvojitý výskok (2x)

■ **Další rysy**

Hra je plná jak akčních, tj. bojových úrovní, tak i těch, kde si do sytosti zařádíte za volantem. Někdy ale bude třeba ovládat i letadla, lodě či obyčejná kola.

■ **Další informace**

Recenze na *Action Man Mission Xtreme* se nám bohužel do českého vydání nevešla, v anglickém PS Magazínu však obdržela slušné, i když nijak zázračné hodnocení 6/10.





F1 '99

■ VYDAVATEL	SCEE
■ STYL	závodní simulace
■ PROGRAM	hratelné demo

Poslední titul v řadě F1 od Psygnosis vám dá pro změnu zažít trochu rychlosti. Psygnosis reagovala na vlnu kritiky, která se snesla na verzi F1 '98, a s novými autory Studio 33 hru od základů předělala - výsledkem by měl být titul, na který všichni příznivci F1 tak dlouho čekali. A co více - dokonce se do hry dostal i úplně nový okruh Sepang v Malajsii. Změn doznala i základní mechanika hry, vše bylo předěláno s jediným cílem - dosáhnout dokonalosti. No a jako vždy tu jsme my, abyste se o výsledku mohli přesvědčit na vlastní oči. V demu si můžete zkoušet závody stále dokola až do omrzení - jezdí se Velká cena Británie, tedy na trati Silverstone, a co se týče vozů, můžete si vybrat z několika možných, včetně Ferrari, McLarenu či Jordanu. Na obrazovce se vždy zobrazí statistiky, které ukazují, kolik závodů ten či onen jezdec předtím vyhrál, stejně jako rozestavení na startu. V menu si můžete zjistit i nejlepší časy na okruh.

■ **Ovládání**

←↑↓→ Volant
Levý analogový ovladač Volant
Pravý analogový ovladač ↑ Plyn
Pravý analogový ovladač ↓ Brzda
⊗ Plyn
◎ Brzda
R1 Změna pohledu
L1 Pohled zpředu

■ **Další rysy:**

Kompletní hra nabízí úplně všechny okruhy právě uplynulé sezóny a rovněž tak všechny vozy i piloty. Můžete jezdit jak krátké závody, tak celou sezónu Grand Prix. Výběr je prostě jen a jen na vás.

■ **Další informace**

PSM *Formuli 1 '99* detailně testovalo v čísle 21. Tam se také dozvíte více informací.



Váš úkol bude mimo jiné sestávat z honičky v autech po rušných městských ulicích či velmi nebezpečných soubojích s Gangrenovými pochopy.



McLareny, Ferrari... prostě všechna auta i piloti cirkusu jménem F1. A čekají jen na vás. Jenom pozor na zatáčky, když jedete 250, ani nezpozorujete, že do nějaké vjíždíte.



Rychle, rychle, rychle ... na ocasu vám visí spousta šílených pilotů a i obloha je plná nepřátel. Zničte je všechny.

Ace Combat 3: Electrosphere

■ **VYDAVATEL**	SCEE
■ **STYL**	letecký bojový simulátor
■ **PROGRAM**	hratelné demo

Toto mytické zvíře - letecký simulátor pro PlayStation - vídáme jen zřídka. V *Ace Combat 3* navíc vše doprovází téměř mytický chaos: oheň, skřípění kovů, ohlušující detonace atd. I když se hra hraje realisticky, Namco ji ještě připepřili postavením do blízké budoucnosti. Zde lidé už nebojují za Američany tolik proklamovanou pravdu, nýbrž pro peníze. Svět je ovládán dvěma megakorporacemi, které berou pojem souboj na život a na smrt trochu moc doslovně. Výsledek? Představitelé těchto společností nejezdí v nějakém Fordu Mondeo, nýbrž svůj byznys řídí z pohodlných interiérů svých bitevních letounů. Vy jste pilotem jakési organizace Neo United Nations a vaším úkolem je obnovit pořádek - pochopitelně násilím, protože mírová cesta je zhola vyloučena. V našem demu musíte zničit všechna nepřátelská letadla, která zahlédnete, což je pěkně špinavá práce.

■ **Ovládání**

Levý analogový ovladač

↑	Dolů
↓	Nahoru
←	Doleva
→	Doprava

Pravý analogový ovladač

↑	Pohled nahoru
↓	Pohled dolů
←	Pohled doleva
→	Pohled doprava
⊗	Střelba z kulometu
◎	Raketa
▣	Zobrazit radar
△	Změna zvoleného cíle
L1	Snížení rychlosti
L2	Odchýlení doleva
R1	Zvýšení rychlosti
R2	Odchýlení doprava

■ **Další rysy**

V kompletní hře najdete na 20 letadel plus deset dalších nepřátelských stíhaček.

■ **Další informace**

Všechno podstatné o *Ace Combat 3* se dozvíte v minulém, tedy 23. čísle.







V této misi máte za úkol zničit několik klíčových cílů, včetně velmi důležitého mostu.

Eagle One: Harrier Attack

■ **VYDAVATEL**	Infogrames
■ **STYL**	letecký bojový simulátor
■ **PROGRAM**	hratelné demo

Tento demo disk je skutečný letecký cirkus, neboť zde máme další vzdušnou zábavičku a další letecký simulátor. Právě tenhle je přitažlivý už proto, že vám nabízí let ve slavných britských Harrierech. Jenže nemyslete si, že budete v roli britského pilota bojovat o Evropu. Nikoli, naopak se ukáže, že spolehlivé Harriery si vypůjčili Amíci. Ti mají zrovna velké problémy s nějakými teroristy, kteří elektromagnetickým zásahem vážně poškodili vojenské komunikační kanály, přičemž následného zmatku využili k obsazení Havaje. No, kdybychom my byli teroristy, také by se nám líbilo žít si na tropickém ostrově. Ale zpět, existuje totiž jen jedno řešení. Musíte naskočit do svého tryskáče, letět na Havaj a tady se připravit na drtivý útok proti teroristům. V tomto demu máte za úkol zničit most přes Puunene, čímž získáte čas pro pozemní vojsko, aby si mohlo připravit svůj finální útok. Nejdřív ale budete muset natankovat, ehm.

■ Ovládání

△	Zvýšení výkonu, vystoupat nahoru (vznášedlový režim)
△	Zrychlení (tryskový režim)
□	Snížení výkonu, klesnout (vznášedlový režim)
□	Zpomalit (tryskový režim)
○	Změna zbraně
✕	Střelba
L1	Změna cíle
SELECT	Změna pohledu

■ Další rysy

Kompletní hra má režim pro dva hráče, režim jeden proti jednomu a také tréninkový režim - to pro ty piloty, kteří si dosud nejsou příliš jistí.

■ Další informace

Podrobnou recenzi *Eagle One: Harrier Attack* najdete na straně 64.

Video Galerie

PRAVIDELNÉ NAHLÉDNUTÍ DO HER BUDOUCNOSTI.

Colony Wars: Red Sun

■ **VYDAVATEL**	SCEE
■ **STYL**	vesmírná střílečka
■ **PROGRAM**	nehratelné demo



Tahle kosmická bojovka je už třetí v úspěšné řadě od Psygnosis. V *Red Sun* hrajete roli vojenského agenta a na rozdíl od předchozích dílů si můžete vybírat vlastní mise.

Team Buddies

■ **VYDAVATEL**	SCEE
■ **STYL**	Strategie
■ **PROGRAM**	nehratelné demo



Zde se připojíte k *Team Buddies* (partě slizkých, fazolovitě tvarovaných postaviček), kteří se zmítají ve scénáři připomínajícím něco mezi *Worms* a *Risk* (řeč je o hře, ne o pořadu). Dokonce se stanete šéfem celé party, přičemž její členové mají rozmanité schopnosti: od karate přes lékařské schopnosti až po kybernetickou sílu.

Gran Turismo 2

■ **VYDAVATEL**	SCEE
■ **STYL**	závodní simulace
■ **PROGRAM**	video



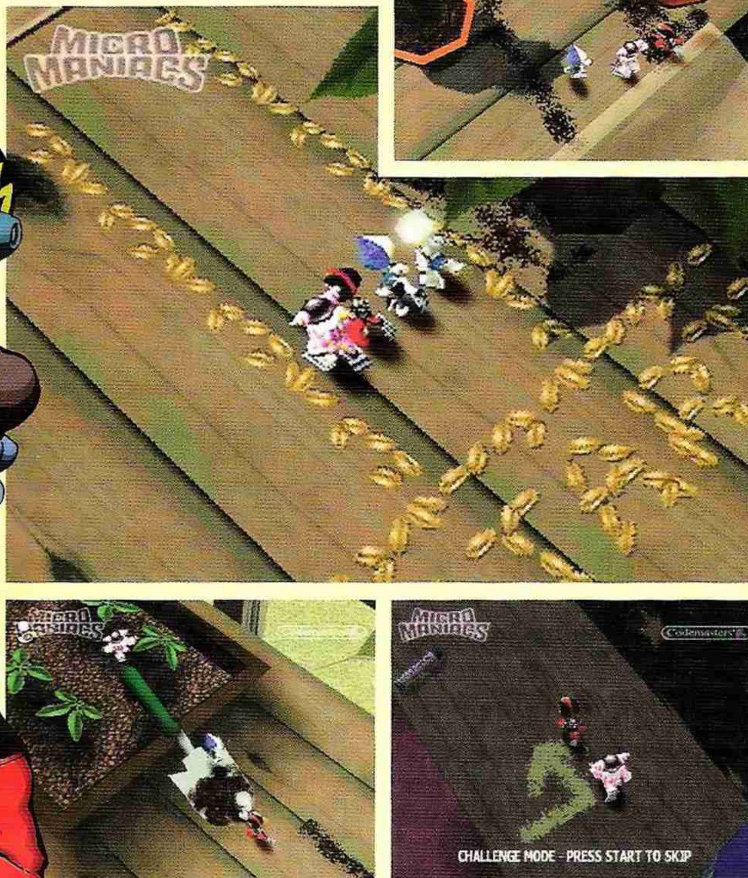
Největší událost roku je dávno za námi, my však pro pořádek ještě jednou připomínáme tenhle skvělý svátek dalším videem doprovázeným úžasnými Propellerheads.

Micro Maniacs

■ **VYDAVATEL**	Codemasters
■ **STYL**	minizávody
■ **PROGRAM**	nehratelné demo

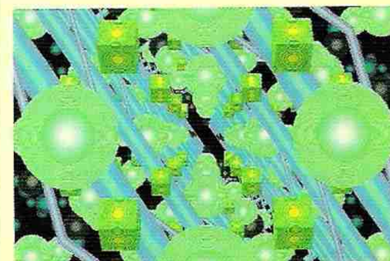


Poslední díl veleúspěšné řady *Micro Machines.* Na trhu by se měly *Micro Maniacs* objevit co nevidět. Nicméně od předchozích dílů série se výrazně liší: už se nebudete prohánět po okruzích v miniaturních autíčkách či tančících, nýbrž vás čekají běžecké závody. Navíc postavičky reagují na o hodně větší prostředí daleko více, než to bylo možné v minulých verzích. Umějí běhat, skákat, klouzat se, a dokonce i šplhat. A jistě si užijete i bojový režim, kde uplatníte nejrůznější chvaty. V tomto nehratelném demu jsou skutečné závody, které se při každém novém spuštění mění - dívejte se jim na nohy, stojí to za to.



Micro Maniacs **jsou mnohem agilnější než jejich vozidly vyzbrojení předchůdci. Umějí běhat, skákat i šplhat, a to snad úplně všude.**





YVJ

■ **VYDAVATEL**	SCEE
■ **STYL**	video generátor
■ **PROGRAM**	utilita

Každý, kdo touží po něčem přístupnějším, než je *Music 2000,* by si měl vyzkoušet *YVJ.* Nahrajete si program z disku (stiskem ⊗ jej vyberete z menu). Pak vložíte své oblíbené CD a pak už si jen hrajete.

CO VÁS ČEKÁ NA PŘÍŠTÍM CD

SESTAVA PRO PŘÍŠTÍ MĚSÍC

- BÁJEČNĚ NEKONEČNÝ LE MANS 24 HOURS
- HLAVU MOTAJÍCÍ ROLLCAGE STAGE II
- KOSMICKY HRATELNÝ COLONY WARS: RED SUN
- ALE TAKÉ SPACE DEBRIS, COOL BOARDERS 4, GRANDIA, MEDIEVIL II A OPĚT CHEATY PRO VAŠE MEMORY KARTY!



Demolition Racer



Colony Wars: Red Sun



Rollcage Stage II



Le Mans 24 Hours

Tradiční pošta: Feedback, Oficiální Český PlayStation Magazín, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6
Vesmírná pošta: playstation@score.cz

FEEDBACK

NOSTALGIE, NESPOKOJENOST, NÁZORY. PIŠTE DÁL.

DATA-HRY?

Prosím Vás o radu. V prosinci loňského roku manžel koupil dětem PlayStation a od té doby kupujeme i vás magazín. Tento měsíc (PS23) v něm byla možnost stáhnout si data na paměťovou kartu. Na kartě se hry ukázaly, jenže vůbec nejdou hrát. Ptám se, co je k tomu potřeba a proč nám hry nejdou hrát? Moc vás prosím, poraďte nám.

Jarmila Dvořáčková,
Choceň

Na toto téma jsme obdrželi dotazů celou řadu, nemluvě o desítkách telefonních hovorů. Tak tedy - nejedná se o demoverze her, ale o data. Jsou to v podstatě uložené a v některých případech nacheatované pozice, které vám v příslušných hrách umožní využít pracně přístupných lokací nebo hru podstatně ulehčí. Musíte tedy vlastnit plnou verzi hry a z jejího menu nahrát pozici na paměťové kartě. Považujeme to za dobrý počin a i když tento měsíc na CD nic podobného není, v budoucnu se k této formě cheatů určitě vrátíme.

AKTUÁLNOST

Jsem velmi rád, že má časopis tak vysokou úroveň a obsah. Musím se přiznat, že na každé číslo čekám s větším očekáváním než na ty nejlepší hry. Moc se mi líbí i nová tvář Vašeho časopisu a i to, že má víc stránek. Na recenzích jsem dokonce tak závislý, že si nekoupím žádnou hru aniž bych si nejdříve přečetl Váš názor, ale právě tady bych začal s kritikou. Dnes je 10.2., tzn. že mělo vyjít další číslo PSM, tedy alespoň podle vašich slibů. Rád bych věděl, proč slibujete vydávání a potom máte již podruhé za sebou týdenní zpoždění.

Další věcí, která mě štve, je zpoždění v recenzích. Tak např. recenzi na *F1* od Psygnosis jsem četl v konkurenčním časopise dříve než v čísle, které předcházelo tomu kde teprve byla recenzována. Teď například čekám na třetí díl *Ace Combat*, který je již v prodeji a já ještě neviděl recenzi díky Vašemu zpoždění.

A nevymlouvejte se na to, že nemáte dostatek místa, vždyť například rozhovor se Shinji Mikamim by se vešel na jednu stránku.

Pavel Hikl,
Železnice

Za týdenní zdržení PSM se upřímně omlouváme. V posledních měsících se měnily postupy výroby a distribuce časopisu, které byly důvodem této prodlevy, a dobrá zpráva je, že už toto číslo (téměř) jistě vyjde na den přesně.

S recenzemi je to komplikovanější. V první řadě jsme přesvědčeni, že herní časopis nestojí jen na recenzích, což koneckonců dokázala i čtenářská anketa. Články jako rozhovor s tvůrci *RE3* či preview *Drivera 2* považujeme za daleko zajímavější než pět recenzí na průměrné a podprůměrné hry, které se tu často navíc vůbec neprodávají. Tolik k rozsahu sekce PlayTest. S aktuálností musíme souhlasit - jednou jsme se ale rozhodli recenzovat pouze z finálních evropských verzí, a tak není divu, že si recenze na některé hry přečtete jinde dříve. Věříme však, že kvalita recenzí dostatečně kompenzuje tuto určitou slabinu, kterou se navíc pokusíme v budoucnu zmírnit. Fakt, slibujeme.

PRYČ S MÉDII!!

PlayStation magazín je naprosto perfektní jak po obsahové, tak i grafické stránce. Jediné, co bych si dovolil vytknout co se obsahu týče, je rubrika Media. Klidně bych rozšířil Top Secret nebo Feedback na úkor této rubriky. Také bych se chtěl zeptat, kam se z vašeho CD vytratily hry Yaroze?

Jiří Meglič,
Benátky n.J.

Díky, Jirko, za pochvalu. Sekce Media se rozhodně zbavovat nehodláme, a to i přesto, že jsme v tomto čísle rozšířili Top Secret i Feedback (na úkor povánočně chudého PlayTestu). Je to věčné dilema - uznáváme, že tu jsou specializované hudební a filmové časopisy, na druhou stranu je to zábava, která ke hrám patří. Berte to jako průpravu na PlayStation2, kam snad jednou vložíte DVD a nepoznáte zda jde o film nebo hru. Nalistujete tedy PSM a budete mít jasno. Ehm. Nebo tak nějak. Však víte (ti poslední Oasis jsou ale fakt dobří).

Podpora projektu Yaroze (viz článek v PSM12) byla ukončena, a tak je velmi nepravděpodobné, že se na CD nějaké další hry objeví, i když to úplně vyloučit nemůžeme. Je nám líto.

MÁM STRACH Z PS2

Vím, že PS2 bude dělo, ale co my, majitelé té malé šedé skříňky? Bude

SÍŇ SLÁVY

V poslední době nám došly hned dva dopisy přimlouvající se za jakousi Síň slávy, v níž by čtenáři porovnávali své síly. Samotný nápad nám připadá skvělý, nejsme si však jistí vaším zájmem. Právě proto jsme připravili malé předkolo, kde váš zájem rozhodne o tom, zda budeme v něčem podobném pravidelně pokračovat na větším prostoru. Využijte tedy příležitosti ponížit a zostudit naše herní umění a kromě toho ještě vyhrát originální hru.

VÝZVA 1 Gran Turismo 2
V Time Trialu (Arcade disk) zajeďte s neupravenou Audi TT (Class-C) co nejrychleji okruh na trati Tahiti Road. Výchozí výkon je 1:14:777.

VÝZVA 2 Track & Field 2
Zaběhnete co nejrychleji 100m. Výchozí výkon je 8:59.

- Nahrajte výkon, který je lepší než náš výchozí. Uložte jej na paměťovou kartu a vyfotografujte obrazovku se zobrazeným výkonem. Fotografii nám doručte nejpozději do 10.4. - v dopise nezapomeňte uvést telefonický kontakt.

- Každý se může zúčastnit pouze jednou. V případě zaslání více fotografií je za regulérní považována první. Obě výzvy jsou nezávislé a můžete se podle přání zúčastnit kterékoliv z nich, popřípadě obou.

- Paměťovou kartu uschovejte pro případ, že budete potencionálním výhercem. Na základě naší výzvy ji zašlete pro ověření (bude vrácena) - jen tak obdržíte výhru v podobě originální hry z našeho redakčního archivu!



VÝZVA 1



VÝZVA 2









Rainbow Six* a *James Bond **nedopadly podle našich představ. Bude je do propadliště dějin následovat *Fear Effect* nebo snad *Driver 2*? PSM pochybuje.**

ještě v časopise něco pro nás? Co bude na CD za hry? Nevím, ale bude budoucnost kladná, nebo ne? Na PS1 budou vycházet samé braky.

Čtenář Crash

Ale ale, co to slyšíme? Crash Bandicoot sice PS1 definitivně opustil, my však víme o zhruba 150 titulech pro PlayStation1 a z toho mnoho desítek vypadá opravdu špičkově. Stačí listovat a číst PSM - *Driver 2, Final Fantasy IX, In Cold Blood, Speedball 2100*. Jeden skvost za druhým. Sony a jiné firmy budou PS1 podporovat ještě pořádně dlouho a i když s vydáním PS2 počet nových her poklesne, i za dva roky bude stále co hrát. A my budeme u toho až do poslední chvíle, to se spolehněte.

LŽIVÉ PREPLAY?

Částečně souhlasím s tím, že kvalita PS her poslední dobou pokulhává. Se slzou v oku vzpomínám, jak jsem se těšil na *Rainbow Six, James Bond* atd. Můžou za to ale také herní časopisy, které namlsají PrePlayi atp. Nechápu, že když je konečná verze blbost, jak může někdo to samé vychvalovat v PrePlayi. Prosím vysvětlení. Má to ale i výhodu - když vyjde neočekávaná bomba, je to o to větší radost. A také alespoň nemám moc velké dilema, kterou hru koupit, když těch nejlepších není hodně.

Papagáj

Musíme říci, že při pohledu na výslednou hru někdy i my sami trneme hrůzou, co jsme to o ní před půl rokem napsali. Těch omylů ale není zas tak moc a u her, kterým se věnujeme ve speciálních materiálech (tak jako v tomto čísle *Driver 2* a *Fear Effect*), průměrný kousek téměř nenajdete. PrePlay je zkrátka první dojem, kdy na každou výhradu vývojáři odpovídají „o tom víme, všechno opravíme". Všichni víme, jak to nakonec dopadá, a tak v článcích obvykle naleznete jen popis a velmi opatrné názory - žádné verdikty a hodnocení. Zapište si za uši, že o kvalitách hry vám zodpovědně a čestně povypráví až recenzent a orientaci v obchodě budete mít podstatně ulehčenou.

NEVĚŘÍM

Po čísle 20 jsem si koupil až nyní 22. Byl jsem mile překvapený změnami, interfacem a hlavně počtem recenzí, které dosáhli 34. To, že tam pomalu není žádná nadprůměrná hra, je druhá věc. Vaše CD je ale velmi ubohé. Většina her je průměrných a celé je to příliš krátké, vždyť celé CD jsem i s resetováním konzole prošel za necelou hodinu a to je za 230 korun málo. Neřekl bych ani slovo, kdybyste tam dávali alespoň nějaké plné verze her, např. ze zlevněné edice. A nevymlouvejte se, že firmy nechtějí dávat licence - když už hry zlevnili a připravují pokračování, jistě by si rádi udělali reklamu. Kdybyste měli plné verze na 2. CD, pak bych cenu časopisu pochopil.

PS2 bude možná dobrá, ale já osobně ji s velkou pravděpodobností nebudu mít, a tak raději zůstávám se starším bratrem. Nelíbí se mi, že stále porovnáváte PS s PS2, Dreamcastem a N64, popřípadě s PC, ale ještě ani jednou jste jí neporovnali s Nintendo Dolphin či podle mě ještě lepší konzolou Microsoft X-Box.

Peter Beskid,
Spišská Belá

Čím začít. Zřejmě opět vymlouváním se - věřte, nebo ne, získat licenci na plnou hru pro PlayStation je nemožné. Vzhledem ke konkurenčnímu boji v PC herních časopisech se to možná zdá zvláštní, ale vše kolem PlayStation reguluje Sony a ta z mnoha důvodů povolení neposkytne. A tak jedinou plnou verzí, kterou můžete s PlayStation Magazínem získat je ta, kterou obdržíte při objednání předplatného.

Názor, že v čísle 22 nebyla „pomalu žádná nadprůměrná hra", je zvláštní - 25 her s hodnocením nad 5z10 je toho důkazem. Totéž platí o CD - *Gran Turismo, FIFA 2000, Crash Team Racing*, co dodat. Samozřejmě chápeme, že ne vždy CD odpovídá vašim zájmům a představám, ale tak už to chodí - obzvláště teď, začátkem roku cítíme oslabení kvality demoverzí, ale PSM na to nemá ani ten nejmenší vliv. Záleží na hrách, které zrovna vycházejí a demoverzích, které nám vydavatelé her poskytnou.

Konzolu PS2 nesrovnáváme s Dolphinem a X-Boxem z jednoho prostého důvodu - ani jedna z těchto konzol neexistuje a nejsou ani známy přesné specifikace (v druhém případě nebyla dokonce oficiálně potvrzena existence přístroje). Až se tak stane, samozřejmě budeme uvažovat o případném srovnání, ale vzhledem k tomu, že Dolphin se zřejmě nedostane na trh dříve než na konci roku 2001 a X-Box bude „pořádně nadupané PC v krabici", nečekejte od nás žádné zázraky. Koneckonců jsme v první i poslední řadě PlayStation časopis.

DOPIS MĚSÍCE

DIVOCH VE 21. STOLETÍ

Nejsem již nejmladší (důchodový věk), přesto jsem se nadchl pro některé hry PlayStationu, který jsem si koupil již před lety, pro vnoučata. Výsledek je katastrofální, nyní dělám sudího, nápovědu a občas též spoluhráče. Váš časopis kupuji od prvého čísla, takže máme již značnou sbírku dem i her. Odvážil jsem se navštívit i specializovanou prodejnu a svým stářím jsem si připadal jako stařešina v jeslích nebo jako divoch ve 21. století. Obdivoval jsem ty mladé i děti, všichni mluvili stejnou řečí, přesto jsem jim rozuměl ne každé 10., ale 90. slovo. Zakopaný pes je v tom, že neumím anglicky ani německy a i tak jednoduchá dětská hra jako např. Lomax je ze začátku problém. Účel hry si často jen domýšlíme - co máme dělat, co sbírat nebo ničit. Někdy hledáme zpětně v magazínu a pomáháme si slovníkem. Lze nějak pomoci?

Rozhodně Vám děkuji za dema, takto se alespoň trošku mohu orientovat před koupí celých her. Názvy mi nic neříkají, ale ukázka na demu ano. Škoda, že se některé ukázky často opakují, některé se mně osobně nelíbí (krvavé souboje), nebo na ně nestačím (závodní), za to ovšem nikdo nemůže, každý má rád něco jiného. *Následuje žádost o návod na Tomb Raider 3.*

Karel Petrák,
Slaný

Pane Petráku, klobouk dolů. I my doufáme, že nás videohry (včetně závodních ovšem) budou bavit v zaslouženém důchodu, a každé ráno se k tomu modlíme. Ale k věci - v první řadě vás ujišťujeme, že je povinností prodejce ke hře přikládat ke hrám české manuály. Podle našich znalostí tak například firma Sony (která tu vydává zhruba 50% her) činí velmi důsledně a namátkou manuál ke *Gran Turismu 2* má téměř 100 stran. Při koupi her tedy vyžadujte český návod k použití, nebo alespoň vysvětlení podstaty hry - za své peníze si to určitě zasloužíte.

Bohužel není v našich silách vyhovět každé žádosti o návod nebo radu v konkrétní hře. Uvažujeme sice o jistém velmi elegantním (a zatím přísně tajném, ehm) řešení, do té doby však budete muset spoléhat na štěstí při naší volbě dotazů ke zveřejnění, nebo na internetovou stránku, kde - pokud vám některá čísla chybí - naleznete všechny návody z minulých čísel PSM.

Kdo jste?



V lednovém čísle PSM jsme vyhlásili anketu, s jejíž pomocí jsme chtěli zjistit co nejvíce informací o vás a vašich názorech, abychom mohli magazín dále vylepšovat. Tušili jsme, že 50 originálních her *Dino Crisis* několik lenochů donutí k aktivitě, ale takovou smršť anketních lístků jsme nečekali. Den co den jsme s otevřenou náručí vítali nasupenější a unavenější listonošku, která doručovala větší a větší balíky vašich obálek s anketními lístky. Nakonec jich došlo téměř dva a půl tisíce, což je výkon více než úctyhodný - téměř každému osmému čtenáři není osud PSM lhostejný a rozdělil se s námi o svůj názor. Děkujeme všem. Vašich názorů si ohromně vážíme, a kdykoliv budete mít cokoliv na srdci, napište - anketa neanketa. Zde je několik nejzajímavějších postřehů.

1. Pohlaví
92,5 % muž
7,5 % žena

2. Věk
3,7 % 0-10 let
20,9 % 11-15 let
13,6 % 16-19 let
20,7 % 20-24 let
34 % 25-34 let
5,9 % 35-44 let
1,2 % 44 a více let

3. Hodnocení Rubrik

Loading
1 - 47 %
2 - 43,5 %
3 - 8,2 %
4 - 0,7 %
5 - 0,6 %

BluePrint
1 - 46,3 %
2 - 39,8 %
3 - 11,7 %
4 - 2,2 %
5 - 0.0 %

PrePlay
1 - 63,6 %
2 - 29,4 %
3 - 6,2 %
4 - 0,4 %
5 - 0,4 %

Témata
1 - 42 %
2 - 35,9 %
3 - 17,6 %
4 - 3,8 %
5 - 0,7 %

PlayTest
1 - 77,4 %
2 - 17,2 %
3 - 4,0 %
4 - 0,5 %
5 - 0,9 %

Média
1 - 38,9 %
2 - 37,7 %
3 - 15,4 %
4 - 5,8 %
5 - 2,2 %

Top Secret
1 - 69,5 %
2 - 21 %
3 - 7,4 %
4 - 1,2 %
5 - 0,9 %

Demo CD
1 - 54,8 %
2 - 30,7 %
3 - 10,3 %
4 - 2,8 %
5 - 1,4 %

pozn: Hodnocení jako známkování ve škole

Oblíbenost žánrů

Zde je přehled oblíbenosti žánrů, procenta uvádí podíl účastníků ankety, kteří uvedli daný žánr jako oblíbený a protože mohli zaškrtnout více žánrů, výsledkem není 100%. Celkem zajímavé, co říkáte?



Plošinovky
29,9 %



Závodní
70,3 %



Sportovní
49,2 %



Bojovky
33 %



Akční
62,9 %



Strategie
38,2 %



Adventury
53,1 %

Průměrný čtenář PSM



A jak vypadá průměrný čtenář PSM? Je to 28letý muž, který úspěšně vystudoval střední školu, vydělává mezi 10 až 20 tisíci korunami měsíčně, o PSM se dozvěděl od známých a od té doby ho čte pravidelně měsíc co měsíc. Každému číslu věnuje zhruba tři hodiny, s CD pak stráví další dvě. Průměrný čtenář PSM je velký fanda do závodních her, baví ho však i akční hry, adventury a hry sportovní (v lásce nemá plošinovky). Každý rok si kupuje pět her a své PlayStation věnuje přibližně 12 hodin týdně. Mezi jeho další záliby patří v první řadě sport, velmi rád cestuje a chodí do společnosti - do kina však zajde jen jednou ročně. Ehm.
Tak co, poznáváte se?

Výherci Dino Crisis

- Martin Klouček, Brno
- Tomáš Novotný, Plzeň
- Petra Houdová, Karlovy Vary
- Lukáš Gábor, Olomouc
- Ivana Smolnická, Pardubice
- Mgr. Viktor Řežábek, České Budějovice
- Iveta Vybíralová, Frýdek-Místek
- Petr Beran, Lovosice
- Boris Šikorský, Svit
- Pavel Dvořák, Teplice
- Kateřina Hosová, Mimoň
- Tomáš Karásek, Týniště n. O.
- Martin Jánský, Chrudim
- Zdeňka Bílková, Slezská Ohr.
- Jan Tománek, Ústí n. Labem
- Marek Šilar, Praha 8
- Kryštof Pánek, Brno
- Miroslav Bubeník, Jihlava
- Jiří Žáček, Nymburk
- Pavel Tesař, Prostějov
- Pavel Čeladník, Chudobín
- Petr Červenka, Praha 10
- Radek Jägermann, Trojovice
- Pavel Jörös, Levice
- Jan Bodlák, Brandýs n. Labem
- Radomír Suchyna, Olomouc
- Miloslav Sobota, Liberec
- Pavel Ďoubal, Černožice n. Labem
- Nikola Říhová, Praha 1
- Petr Okáník, Hodonín
- Petra Krátká, Plzeň
- Norbert Vajda, Zvolen
- David Semerák, Plazy
- Aleš Šimůnek, Chomutov
- Petra Sádlová, Štěnovice
- Jakub Lukášík, Zlín
- Pavel Pelikán, Ostrava
- Martin Tůma, Kolín
- Stanislav Vácha, Havířov
- Ondřej Němeček, Znojmo
- Jiří Špimr, Toužim
- Pavel Balatka, Praha 6
- Aleš Kokoš, Hostivice
- Tomáš Šebesta, Uhříněves
- Alena Charvátová, Přerov
- Ivo Vaculík, Litoměřice
- David Marek, Hradec Hrálové
- Igor Kratochvíl, Praha 1
- Lenka Králová, Brno
- Josef Miko, Velký Šenov

Všem výhercům, kteří obdrželi ceny již koncem února, gratulujeme a zároveň se omlouváme za pozdržení v odeslání 300 originálních klíčenek - vzhledem ke zpoždění v dodávce je jejich výherci obdrží ještě v průběhu března.

ARCHIV PSM

KAŽDÝ MĚSÍC VÁM PŘINÁŠÍME NEJLEPŠÍ NOVINKY, RECENZE A EXKLUZIVNÍ DEMA. UTEKLO VÁM NĚCO? NAPRAVTE TO! ZA KAŽDÉ TŘI ČÍSLA ČTVRTÉ ZDARMA!



Na CD: Driver, Rollcage, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Yaroze hra Adventure Game, RR Type4 video



Na CD: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, R-Type Delta, Actua Ice Hockey 2, Big Race USA, Swing a další



Na CD: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Blood Roar 2, Final Fantasy VII, Colin McRae Rally, Driver a další



Na CD: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Aironauts, C&C: Red Alert, Total Drivin, Speed Freaks video, Yaroze a další



Na CD: Speed Freaks, T.Hawk Pro Skater, Bugs Bunny, Um Jammer Lammy, Evil Zone, Rat Attack, Tekken 3 a další.



Na CD: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Um Jammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers a další.



Na CD: Quake II, Dino Crisis, Metal Gear Solid: Special Missions, This is Football, Soul Reaver, 40 Wings, Tarzan a další.



Na CD: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission: Impossible, Fighting Force, Championship Motocross a další.



Na CD: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, This is Football, Pong a další.



Na CD: Toy Story 2, NHL Championship 2000, Pac-Man World, V-Rally 2, Sled Storm, Worms Armageddon, Centipede a další.

ARCHIVPSM

TELEFONICKÉ OBJEDNÁVKY: 02/367950

Všechna čísla obsahují CD! Pro objednání čitelně vyplňte veškeré údaje a zaškrtněte příslušná čísla. Cena jednoho čísla je 230,- Kč, každé čtvrté je zdarma. K ceně bude připočteno poštovné, zásilka bude zasílána dobírkou. Kupón zašlete na adresu Art Consulting s.r.o., Šantrochova 16, Praha 6, PSČ 162 00 a pak již jen čekejte na naši zásilku.

- ☐ PSM14
- ☐ PSM15
- ☐ PSM16
- ☐ PSM17
- ☐ PSM18
- ☐ PSM19
- ☐ PSM20
- ☐ PSM21
- ☐ PSM22
- ☐ PSM23

Jméno: ______________________ Město: ______________________

Ulice: ______________________ Telefon: ______________________

PSČ: ______________________ Podpis: ______________________

Moje vývojářský peklo

Text: Nick Ellis
Ilustrace: Stuart Harrison

ZÁPLETKA JEŠTĚ ZHOUSTNE DÍKY ENERGETICKÉMU PSÍMU ŽRÁDLU, POCHYBNÝM DEMŮM A ZPENĚŽITELNÉMU NÁPADU.

Zdravím a vítejte - NENÍ to to samé! - ve čtvrté části mého hlubokého pohledu do mikroskopu s herním designem. Tento měsíc? Pes už se hýbe. A já také.

Úterý 7. prosince
Skvělé zprávy! Přestěhoval jsem se ze svého nouzového domova v podobě spacáku (vedle zásobníku na vodu v kanceláři) do jednoho pokoje ve West Londonu. V Barnes, abych byl přesný. Je trochu malý, ale vcelku přiměřeně slušný. A kousek odsud je fakt dobrý nonstop, kde prodávají šunkofleky - základní složku jídelníčku nucenou nespavostí trpícího producenta videoher! Ale co je vám do mýho života? No ne? Jestli vás to zajímá, napište mi. Na obvyklou adresu.

Středa 8. prosince, dopoledne
Cestou do práce jsem projížděl nějaké vaše komentáře k The Game. Asi jsem dost jasně nevysvětlil, že o vaše názory opravdu stojím, protože jsem dostal jenom jeden!! Od Alexe z Liverpoolu. Navrhuje název *Lothar's Dog Days* *(Lotharovy psí dny)*, což není špatné, ale podle mě by se hodil spíš pro pokračování, kde by se Lothar vydal na samostatné dobrodružství nebo tak něco. Zatím bych se spíš klonil k *Lothar. Wonderdog*! Samozřejmě s vykřičníkem.

Středa 8. prosince, odpoledne
Programátorský tým svolává schůzku, kde chce všem ukázat fungující „technické" demo Lotharova „vzhledu a pohybu". Musím říct, že je to všechno v háji. Největší problém je v tom, že chodí po všech čtyřech! Snažím se vysvětlit, že by měl být víc antropomorfní, ale jediný, komu dochází, co vlastně chci, je producent Phil. „Myslíš jako *Crash Bandicoot*?" ptá se grafik Keith. Říkám, že ne tak úplně, prostě, víš, musí chodit jenom po dvou, jestli má vypadat jako drsňák z americké armády nebo tak něco. Všude kolem tupé pohledy. Kresličská prkna lákají. Aspoň jedna věc je dobrá, Keithův design Lotharova energetického psího žrádla. Po Slezině v tomatě vyroste a dokáže manipulovat s těžkými předměty, Měchýř se sýrem ho naopak zmenší a on se pak protáhne i do těch nejmenších skulinek a po Pikantních drobech se promění v Ultra-Lothara, který je na chvilku neporazitelný. Budeme potřebovat aspoň ještě pět dalších.



Čtvrtek 9. prosince
Dneska se s hrůzou dozvídám, že tým designerů pracoval na technickém demu kocoura Hairballa (předtím zamítnuté postavy). Nikdo mi nedokáže říct proč, ale pak si mě pozve na pokec producent Phil. To je, dámy a pánové, neklamné znamení toho, že věci nejdou tak, jak by měly. Phil prohlásí, že mé „přispění" ke hře rozhodně není ideální a že se kvůli nedostatku mojí inspirace všichni shodli na tom, že by ve hře měly vystupovat obě postavy - Lothar i Hairball. Cítím se tak trochu odstrčeně, ale pak se stane cosi zázračného! A já přijdu s klasickou inovací: co kdybychom do hry zapojili dva hráče - na jedné PlayStation - zároveň a každý by ovládal samostatnou postavu? Přemýšlejte o jakémsi křížení mezi *Final Fight* a řekněme *Tomb Raider*. Kombinace řešení hlavolamů a arkádové akce! Každá postava by měla vlastí energetické žrádlo, a aby se dostali dál, museli by oba spolupracovat. Phil je nadšen. Říká, že je to originální a dobře zpeněžitelné - mele něco o ideální kombinaci muž-žena. Úspěch!!!

PŘÍŠTÍ MĚSÍC: Dema, design úrovní, nová postava, doutníkový sponzor a překvapivá rezignace! Gulp!!

PŘÍŠTÍ MĚSÍC:



COLIN MCRAE RALLY 2

RÁDI AUTA? RÁDI BLÁTO? RÁDI AUTA A BLÁTO? PAK SE URČITĚ NEMŮŽETE DOČKAT NAŠÍ EXKLUZIVNÍ RECENZE DRUHÉHO DÍLU SKVĚLÉ RALLYE SIMULACE. JEN PŘÍŠTĚ A JEN U NÁS!

PLUS! *Syphon Filter 2* - exkluzivní recenze • PSM2 letí do Japonska, aby pro vás vyšťouralo vše o *Tekken Tag* • *GT2000* a všem o PS2 • *TOCA 3* - nejnovější novinky • Další informace o *Final Fantasy* • *Res Evil: Survivor*, kompletní recenze! • srovnání *Grand Prix* her • a ještě mnohem více!

ČÍSLO 25 V PRODEJI **OD 20. DUBNA 2000**



ONE LIFE
ONE LOVE
ONE VISION

Scanned by pepikJS